

III. ÉVFOLYAM 9. SZÁM  
1999. SZEPTEMBER

NG4 PLAYSTATION

MEGSZÁROTT JÁTKOSOK AGAGNA

576 FT

# DINO CRISIS



**A DINOSZÁURUSZOK TÖBB MILLIÓ  
ÉVE KIHALTAK!**

**DINO CRISIS - PSX**



# TARTALOM



Kingsley



Tarzan



Re-Volt



Rakuga Kids

ECTS Hírek .....	2
Olvasóink Írják – History of Tekken .....	4
Dreams (PSX) .....	5
Kingsley (PSX) .....	6
Chocobo Racing (PSX) .....	8
Tarzan (PSX) .....	9
Tony Hawk's Skateboarding (PSX) .....	10
Point Blank 2 (PSX) .....	11
Kurushi Final Masters (PSX) .....	12
Virus (PSX) .....	13
G-Police 2 (PSX) .....	14
FA Premier League (PSX) .....	16
Sled Storm (PSX) .....	21
Episode 1 – The Phantom Menace (PSX) .....	22
Dino Crisis (PSX) .....	24
Re-Volt (N64) .....	26
Command & Conquer (N64) .....	27
Rakuga Kids (N64) .....	28
Holy Magic Century (N64) .....	30
Shadow Man (N64) .....	32
Csevegő .....	34



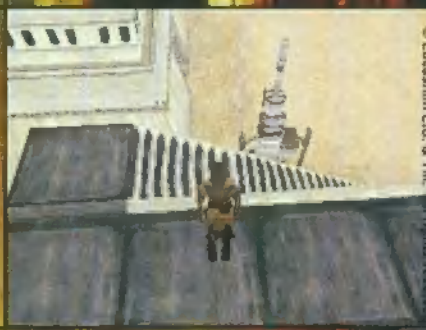
Shadow Man



Dino Crisis



Episode 1



lványban megjelent szöveges sztrációs anyagok lyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével éges. ISSN 1417-9296 is: Grafit Pencil Nyomda est lajdonos: Balogh Zsolt rkesztő: Martin v: Molnár Dénes rás ldi lal előkészítés: rosi Renáta gítás: Recent Kft. a Comgame Kft., dapest, ly Gy. utca 17. im: 1389 Budapest, 32. zti a Hírker Rt, és alternatív ztők etető: 576 KByte ame Kft.), dapest, 32. : 576kb@irisz.hu : Dino Crisis

## aktuális 20

Mielőtt bármit mondanék köszönetet kell mondanom a Replay-es DEZSÓNEK. Dezső, köszönöm a szeszeket. Azt hitted, hogy nem kerülés majd be az AKTúálisba, tévedtél. Most több millió ember olvassa, hogy mekkora király voltál és aranyoztad be azt a bizonyos szombat estét. Nélküled a buli nem lett volna olyan, amilyen lett!

Tehát megint megjelentünk. Nem a Dino Crisist akartam a címlapra tenni, mert szerintem lett volna jobb téma is – például a Chocobo Racing, amihez bomba képeim vannak – de engedtem a szerkesztőség többi tagjának. Azt mondták ugyanis, hogy ez a címlap el fogja adni az 576 Konzolt olyanoknak is, akik egyébként nem biztos, hogy megvannak. Mert ugye a japán verziós NTSC DCrisist nem egy leányálom ám segítség nélkül végigját-szani. Hát, nekem végül is mindegy, hogy ki miért veszi meg az újságomat.

Ebben a számban Vári mester már elkezdte boncolgatni mindkettőnk aktuális kedven-cét, a Shadow Man-t, persze az N64 verziót. Remélem, hogy az eredeti térkép minden-ki hasznára lesz addig is, amíg a következő számban le nem nyomom a saját végigját-számomat – vagy legalábbis valami hasonlót próbálok majd összehozni a PlayStation változatról. Mindenesetre talán még egy címlapot is megkockáztatok októberben, esetleg egy posztot is. Ja, és 17.-én megkaptam a Final Fantasy 8 PAL-os verzióját, tehát készülhettek, mert Veres Miki már végül is itt van, és olyanokat mesélt, hogy el-hagyott az erőm!

Martin



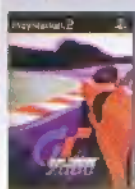
576 Konzol A megszállott játékosok magazinja  
Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!  
Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Pf: 132.

Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük!  
Na ez így már elég kedvező, nem?



## APRÓ

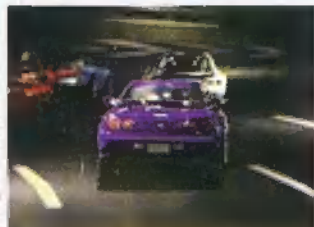
2000 MÁRCIUS 4. Ezt a dátumot jegyzi most, mint történelmi mérföldkővet a videojátékok terén. Ezen a napon jelenik meg Japánban a Sony PlayStation 2 gépe. Igen, ez lett a hivatalos neve. Sőt magát a gépet is sikerült lencsévégre kapni. A Sony sajtótájékoztatóján elmondták, hogy a gép minden régebbi Sony cuccot támogatni fog (játékokat, memóriakártyát, joy-t), de a gép megjelenésével egy időben új termékeket is a piacra dob. Mint például a Dual Shock 2-t, amiről immáron hiányzik a két "alap" gomb, a Start és a Select. Valamint az új memóriakártyát, ami a 8MB-jával 250-szer lesz gyorsabb, mint elődje. Modem egyelőre nincsen a gépben, de úgy alakították ki, hogy a későbbiek során egy mozdulatlan csatlakoztatható legyen hozzá. A PS2 DVD alapú lesz, tehát le fogja játszani a DVD filmeket is, és a "kék aljú" DVD lemezekkel megpróbálják kiküszöbölni a másolatást. Japánban a mai napig 128 fejlesztő cég fejleszt a gépre, közöttük olyan nevek, mint a Namco, a Square, vagy a Konami. A gép ára előzetes becslések alapján 90 ezer forint lesz, de az Európai megjelenés csak valamikor 2000 őszén várható.



Csak néhány cím a PS2-es fejlesztésekből, amik a gép megjelenésének napján már kapható lesz:

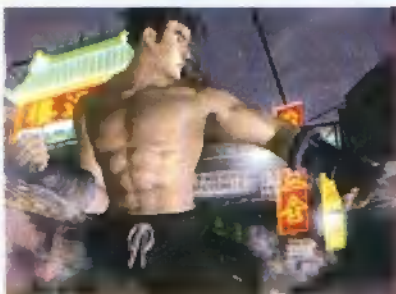


**Gran Turismo 2000** – Ez eszméletlenül szép autóversenyes játék



**Tekken Tag Tournament** – Szintén lélegzetelállító bunyós anyag  
**Bouncer** – A Square veretkedős Anyaga  
**Dark Cloud** – A Sony rengeteg érzellemmel feltuningolt RPG-je.

Azt ugye nem kell mondanom, hogy ezek a képek MIND játék közben készültek, tehát nem intróképekről van szó!



Talán nem annyira ismeretes, de azért nem elhanyagolható momentum, hogy aki a Sony PlayStation gépre akar játékot kiadni, az 7 angol fontot köteles fizetni példányonként. Egy Electronic Arts például az egymillió példányszámú Filájával 7 millió fontot fizet. Ezt próbálja meg kihasználni a Microsoft, aki most úgy néz ki, beszáll a konzoliparba is! Az egyelőre X-Box néven futó gépre ugyanis teljesen ingyenes a fejlesztés, s mivel nagy része a számítógépes alapokra épít, eszméletlenül könnyű lesz rá fejleszteni.



Állítólag már most óriási az érdeklődés a gép iránt – majd elvlik 2001-re, hogy miként alakul a sorsa.

## ECTS '99

De sajnálom, hogy nem voltatok ott velem, die-hard konzolbarátok! De azt is sajnálom, hogy nem voltak ott azok a gyöker PC-sek, akik a különböző Internetes fórumokon olyan témákat indítanak, mint például az "Utódom a konzolosokat". A főjajukba röhögünk volna. Mégpedig azért, mert ki tudja milyen okból, de az idén egyértelműen a konzolok uralták az ECTS-t. PC játék szinte alig volt, ami volt, az meg a szeméttel volt egyenértékű. Így hát végre minden figyelmemet szeretett masináim felé tudtam fordítani.

Nem tudom, hogy a konzolok eluralkodása világméretű jelenség-e, vagy csak véletlen esemény tanúja voltam. Az biztos, hogy a nagy PC-s cégek nem állították ki, ellenben a Sony megint diadalmasan fordult a Nintendo, és Dreamcast anyag is volt bőven.

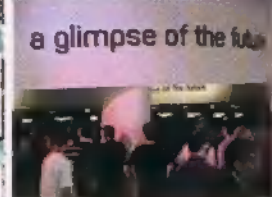


Osszefoglalható, hogy mindhárom géptípusra VESZÉDELMESEK anyagokat láttam és próbáltam ki (különösen N64-re, ami végre egy dicséretes előrelépés), így nem kell félni attól, hogy az új csodagépek megjelenésével egy szememmit is csökkenne a programkínálat. A csajok voltak, de nem mentem volna a kínálattól. (Oké, hazudtam. Volt néhány kislány, akinek ott a helyszínen megkértem volna a kezét, ha egy kicsit bátrabb lettem volna.) Pérezzer képet persze most is készítettem, ezeket a Csevegő illusztrációjaként megtekinthetitek.



## PLAYSTATION

A Sony megint hatalmas, gyönyörű és iszonyúan izgalmas standdal volt jelen. Újításként bevezették azt, hogy nem csak a Sony fejlesztésű progikat tették ki, hanem más cégek ígéreates címeit is. Hőféher Hi-tech berendezés, nagyméretű TV-k, és ÜLŐHELY fogadta a látogatókat, így kényelmesen, a csomagok cipelése nélkül lehetett több órán át ingyen és bérmentve nyomolni a legjobb anyagokkal. Végre egy helyen kipróbálhattam azokat a stuffokat, melyek az 576 Konzol jövődó nagy sztárjai lesznek.



A Resident Evil 3, a PAL-os Dino Crisis, a Pac-Man, Final Fantasy 8, Gran Turismo 2, Sa-Ga Frontier 2, Formula One 99, Colony Wars Red Sun és még sok más bomba nyújtása után egy kis gyűjtögetésre indultam. PlayStation sapkákat, táskákat, matricákat osztogattak a kislányok. Wip3out háztáskák, PSX bőgre és temérdek póló volt az ajándék azoknak, akik megíjásteltek a Sonyt azzal, hogy leültek játszani egy kicsit. Ezt nevezem vendéglátásnak!

Az egyik külön helyiségben hatalmas monitorok voltak körben a falon. Ez volt a "Glimpse of the Future", azaz a PLAYSTATION 2 bemutatóterem. A gép nem volt kint, viszont folyamatosan mentek a technikai demók és a játékrészletek. Hát, azt hiszem, hogy az a gép maga az ISTEN. Bármit, bármit ver, ami jelenleg a piacon van. Olyan trükköket (víz, hullámok, arcok, felhők, animációk, sziklák, fények effektusok) láttam, mint még soha életben!

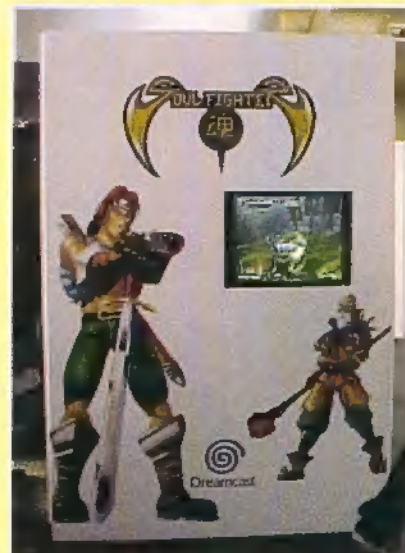
## NINTENDO

A Nintendo szokásától eltérően elég nagy standdal jött, sok-sok jobbnál-jobb játékkal. Cuccot persze nem osztogattak, még egy szemét sapkát se kaptam, leülni sem lehetett, és ki volt írva hatalmas betűkkel a bejárat fölé, hogy "Fotózni tilos!". (Persze fotóztam). Bent a teremben tök sötét volt, és millió ember, akik hernyó módjára tapadtak a kontrollerekre és képernyőkre. Ott volt a Ridge Racer 64, a Donkey Kong 64, a Resident Evil 2, Jet Force Gemini, Hybrid Heaven és még sok más ígéreates cím. Nagyon-nagyon sok állat játék, még visszaemlékezni is nehéz. Végre IGA-ZÁN beindult az N64-es fejlesztés. Nem vagyok oda az N64-ért, főleg az irányító nem áll kézre, mégis órákon keresztül tesztelgettem a különböző stuffokat. Még a végén N64 rajongó leszek, annyi király cucc jön majd a jövőben.



## DREAMCAST

Hát igen, kezdődik a Dreamcast örület! Külön DC stand ugyan nem volt, de szinte MINDEN cég kitétt pár DC játékot. Mondanom sem kell, hogy ezek a stuffok messziről viritottak, annyira eszeveszett grafikájuk volt, plusz direkt bozi nagy TV-ken lehetett nyomni őket. Nem is hiszem el, hogy megérdemelték ezt a csodát – mármint azt, hogy végre JÁTEKTERMI minőségű progikat nyomhassunk otthonunkban. Azt hiszem, hogy nagy vihar várható a Dreamcast körül! Végre bizonyítottam látom azt az állítást, hogy a Dreamcast a jövő évezred egyik sikerképe!



# JÁTÉK!!!

Az előző havi levélmenyiségből itélve tetszenek nektek kis játékaik, ezért most is ezernyi cuccot fogunk kisorsolni. Minden játék esetében november 12.-éig postázzátok a megfajteseteket!

A megfajteseket nyílt levelezőlapra adjátok postára **Crash** játékok jellegével a **Budapest 1389, Pf.: 132** címre.  
**A kérdés:** Milyen állatfaj képviselője Crash?  
**A nyereség:** 1 db Crash Team Racing matrica

A megfajteseket nyílt levelezőlapra adjátok postára **Wipeout** játékok jellegével a **Budapest 1389, Pf.: 132** címre.  
**A kérdés:** Sorolj fel 3 előadót a Wipeout "zenészei" közül.  
**A nyereség:** 6 db Wipeout 3 matrica

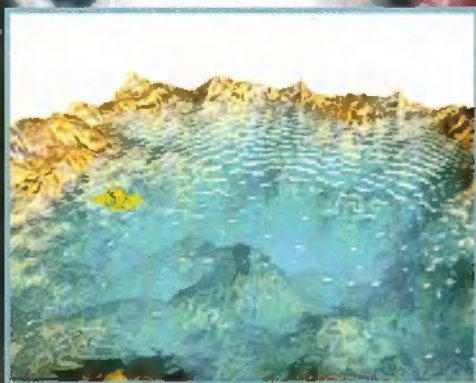
A megfajteseket nyílt levelezőlapra adjátok postára **Croc demo** játékok jellegével a **Budapest 1389, Pf.: 132** címre.  
**A kérdés:** Milyen állatfaj képviselője Croc?  
**A nyereség:** 6 db Croc 2 demólemez

A megfajteseket nyílt levelezőlapra adjátok postára **Sony** játékok jellegével a **Budapest 1389, Pf.: 132** címre.  
**A kérdés:** Milyen színű az eredeti PlayStation CD-k alja?  
**A nyereség:** 6 db Sony ECTS demo disk (Rajta: Tarzan, Spyro 2, Toy Story 2, Mission Impossible stb.)

A megfajteseket nyílt levelezőlapra adjátok postára **Saturn** játékok jellegével a **Budapest 1389, Pf.: 132** címre.  
**A kérdés:** Melyik Saturnos játékot tesztelte utoljára az 576 Konzol?  
**A nyereség:** X-Men: Children of the Atom Saturn játék

A megfajteseket nyílt levelezőlapra adjátok postára **Croc poszter** játékok jellegével a **Budapest 1389, Pf.: 132** címre.  
**A kérdés:** Sorolj fel 3 valóságban is élő állatot, ami szerepelt a Croc 2-ben is.  
**A nyereség:** 3 db Croc 2 poszter





Playstation 2 technikai demo:  
"Hullámozgatás+vizeffektus"



Playstation 2 technikai demo:  
"Fém tárgyak mozgatása effektus"



Playstation 2 real-time játékdemonstráció:  
Tekken



Playstation PAC MAN WORLD -  
3D mázskálós-ügyességi



Playstation SPYRO 2 -  
3D mázskálós-ügyességi-kaland



Playstation SAGA FRONTIER 2 -  
RPG kaland



Playstation F1 99 -  
autóverseny



Playstation COLONY WARS RED SUN -  
3D űrhajós-lövöldözős



Playstation ACE COMBAT 3 -  
3D repülőszimulátor



Playstation CARMAGEDDON -  
autós-akció



Dreamcast DRAGONS BLOOD -  
3D akció-kaland



Dreamcast SUZUKI ALSTARE EXTREME  
RACING - 3D motorverseny



Dreamcast SPEED DEVILS -  
3D autóverseny



Dreamcast MONACO GP -  
3D autóverseny



Nintendo 64 ROAD RASH -  
3D motorverseny-akció



Nintendo 64 DESTRUCTION DERBY -  
3D autóverseny-akció



Nintendo 64 ARMORINES -  
3D akció



Nintendo 64 SOUTH PARK RALLY -  
3D autóverseny



Nintendo 64 CARMAGEDDON -  
3D autós-akció



Nintendo 64 FIGHTING FORCE 2 -  
3D akció



# HISTORY OF TEKKEN

## TIZENÖT ÉV MÚLVA...

**H**uh, talán ha egy szóval kéne megfogalmazni a Tekkenrel kapcsolatos feelinget: globális. Minden túlzás nélkül állíthatom, hogy a 3D-s bunyós játékok mindenkor királya.

Na, de ne siessünk ennyire előre, nézzük csak a kezdeteket. A játékot már 1994-ben elkezdték fejleszteni, de nekünk igazából csak 1995-től érdekes a történet.

Hol is kezdődött ez az egész térbeli bunyózás? 1995 tavaszán hatalmas tömegek álltak a játékkermekben egy bizonyos gép előtt. Lenyűgöző volt a látvány, olyat még sehol sem lehetett látni korábban. Ez volt a Virtua Fighter. A világ első 3D-s verekedős játéka. Sok tekintetet megigézett. Akkor még álmodni se mertük, hogy ez az élmény beköltözhet otthonunkba is. Igen, talán innen indul a műfaj története. Nemsokára elérkezett a nagy pillanat, a várva-várt csodagép európai debütálása: 1995. szeptember 29-én megérkezett a mindenki által oly nagyra tartott PlayStation. A gép megjelenésével egy időben jött az első ilyen bunyós anyag, a Battle Arena Thosinden. Más stílusú, mint a Virtua Fighter, de összképben jó kis játék volt, akkoriban. Innentől kezdve már csak két hónap választott el bennünket a Tekkentől.

A játék az előzetes képek alapján tetszetősnek ígérkezett, de a legmerészebb álmunkban sem gondoltuk volna, hogy ennyire profi, már-már a tökéletesség határát súroló játéksorozat elébe nézünk. Rögtön minden lista élére került. Nem a véletlen műve, már az akkoriban is szép grafika, rengeteg élethű mozgás, remek kezelhetőség és a fenomenális játékélmény hamar sokak szívébe belopta magát. A Namco korán felállította a mércét. Gondolom, most sokaknak nem tetszik ez az égis magasztalás, tőlük csak azt kérem, tegyék őszintén a szívükre a kezüket, de őszintén! És hasonlítsák össze a konkurens progikkal. Néha talán sikerült egyes tulajdonságokban – vér, brutalitás – súrolni, vagy esetleg felülmúlni a rivális játékoknak, de összképben azóta verhetetlen maradt a Tekken. Eme kis bevezető után nézzük, hogy is alakult az évek során az Iron Fist Tournament története.

## A KEZDET...

A 20. Század vége felé rejtélyes viadal terjedt el. A részvételt külön ki kell "érdemelni". Senki nem tudja, hogy honnan indult el, de a hatása ellenállhatatlan. A hatalom és gazdagság ígérete a tét. Több annál, amit egy átlagos ember megszerezhet, és mindez a túlélő jutalma. A hívás elérte a föld mélyét, és a távoli kietlen területeket is. Sokan pusztultak el a halálos utcai harcokban, amik még csak a később jövő kihívások előzetesei voltak. Csak 8 ember maradt meg, mindegyikük igazi gyilkos ösztönnel rendelkezett, mindnyájan készek voltak meghalni, hogy megszerezzék a Tekken, "Az örült Háború Ura" címet.

A második Vasököl Viadalon apróbb változások történtek. Ez alkalommal a gyilkolás nemcsak, hogy gyorsabb lett, de többen is vettek rajta részt. Kazuya lelkét a sötét erő birtokolja innentől kezdve.

## A VÉG...

Az utolsó Vasököl Viadal során Heihachi szembekeült fiával Kazuya-val, és az őt támogató gonosszal. A fiú vereséget szenvedett. Kazuya-t, és az összetört testében csapdába esett démonot az apa egy aktív vulkán gyomrába vetette. Kazuya uralma véget ért. Vagy mégsem?

Az uralmat átvéve, Heihachi elkezdte megvalósítani a világbékét, persze a saját látásmódja szerint. Egy elit katonalakat hozott létre, akik egyedül neki voltak hűségese, ez volt a "Tekken kommandó". Ez az elitlakulat visszaállította a politikai rendszereket, és segítette az országoknak fenntartani a gazdasági növekedést. Heihachi elkészítette tervét a világ uralmára. Lassan, de biztosan kezdte átvenni a hatalmat a világ fölött, ami az ő katonai és gazdasági erőforrásaitól függött.

Egy Közép-Amerikai ásatás során Heihachi elvesztette a kapcsolatot a Tekken Kommandójával, miután kiástak egy különös "Ogrének" nevezett lényt. Amikor Heihachi odaért az ásatási területre, már csak a Tekken Kommandó lemeszárolt maradványait találta, a furcsa Ogre teremtmény eltűnt. Heihachi elhatározta, hogy uralma alá vonja a szörnyeteget, rájött, ezzel erősebb lehet, mint valaha is képzelte. A csúcsharcosok kezdenek eltűnni a világ minden részéről. Jun Kazama lett volna a következő. Végzetét érezve elküldte fiát, Jin-t, hogy keresse meg nagyapját, Heihachi-t. Nemsokára Jun eltűnt, és Jin csatlakozott nagyapjához, Heihachi-hoz, a szörnyeteg megkeresésére.

## NÉGY ÉVVEL KÉSŐBB...

Az Ogre elcsábításához Heihachi megszervezi a harmadik Vasököl Viadalt, mert úgy gondolja, hogy a világ legjobb harcosainak bajnoksága ellenállhatatlan vonzerőt gyakorol majd az Ogre-ra. Heihachi azt reméli, hogy Jin-nel eltereli az Ogre figyelmét, és így a lélekelszívó szörnyeteget elfogva, az ereje majd rá fog szállni. Heihachi nem tud róla, de Jin-ben egy sötét jelenlét lakozik, ami hasonlít arra a démonra, aki apját, Kazuya-t pusztította el.

A történet után nézzük sorban a három részben eddig fellelhető karakterek bemutatását. Ugyan megtalálható a játékban egy-két név, akikkel az alábbiakban nem találkozunk (pl. Dr. Abel, Richard Williams, Jinpachi Mishima, stb.), ők olyasféle háttérszereplők, de rájuk most nem térünk ki.

**HEIHACHI MISHIMA:** KAZUYA apja. LEE CHAO-LAN örökbefogadója. A Mishima tökebirodalom feje. Kegyetlen szívű fattyú.

**KAZUYA MISHIMA:** HEIHACHI fia. LEE CHAO-LAN testvére. JIN KAZAMA apja. MICHELLE CHANG édesanyjának elrablója. Sátánfajzat.

**LEE CHAO-LAN:** HEIHACHI fia. KAZUYA testvére. KAZUYA "magán bokszzsákja". WANG tanítványa. Rendes, jószívű.

**PAUL PHOENIX:** HEIHACHI kívánt fia. KUMA ellensége és legyőzője. MARSHALL és FOREST LAW barátja.

**KUMA:** Nagy és szuper intelligens medve. PAUL ellensége. HEIHACHI háziállata és barátja.

**KUMA(-chan):** KUMA lánygyermek. Szeretné popsín rugni PAUL-t. PANDA-ba szerelmes.

**JIN KAZAMA:** KAZUYA és JUN gyermeke. Cserkész.

**NINA WILLIAMS:** RICHARD WILLIAMS lánya és tanítványa. ANNA testvére. Ír bérgyilkos. Utálatos nőszemély.

**ANNA WILLIAMS:** megegyezik NINA-val, csak ő nem annyira utálatos.

**MARSHALL LAW:** FOREST LAW édesapja. PAUL barátja. Két Dojo és egy étterem tulajdonosa.

**FOREST LAW:** MARSHALL LAW fia. Különösen könnyű átvérni.

**BEAK-DO-SAN:** Tae Kwon Do mester. MARSHALL LAW egyszeri ellensége. HWOARANG mestere.

**HWOARANG:** Tae Kwon Do mester. JIN KAZAMA riválisa. BEAK tanítványa.

**YOSHIMITSU:** A Manjito Ninja feje. KUNIMITSU ellensége. DR. BOSKONOVICH barátja és megmentője. Elvesztette kezét mikor JACK önmozgató motorját próbálta ellopni.

**KUNIMITSU:** Egykori Manjito Ninja. YOSHI kardjára fáj a foga. KAZUYA kérésére megpróbálta ellopni MICHELLE törzsének kincseit.

**PROTOTYPE JACK:** A világ első érző androidja. DR. BOSKONOVICH találta fel. JACK, JACK-2 és GUN JACK előfejlesztése.

**JACK:** P.JACK utód. Az orosz kormány programozta HEIHACHI meggyilkolására.

**JACK-2:** JACK utód. DR. BOSKONOVICH megmentésére és KAZUYA meggyilkolására lett programozva. Egy hiba folytán érzései vannak.

**GUN JACK:** P.JACK és JACK-2 után újraépítve. Nincsenek életemlékek, mint JACK 2-nél.

**WANG JIN-REI:** Mogorva öregember. MICHAEL-LE nagyapja. JINPACHI és ARMORKING barátja. LING XIAOYU és LEE CHAO-LAN tanítója.

**MICHELLE CHANG:** WANG unokája. Bosszút kíván KUNIMITSU-n, mert ellopta törzse kincseit, és KAZUYA-n, édesanyja elrablásáért.

**JULIA CHANG:** Ugyanabból a törzsből származik, mint MICHELLE. HEIHACHI-t tartja valószínű gyanúsítottnak MICHELLE elűnésében.

**GANRYU:** Kegyesített Sumo harcos. KAZUYA testőre. YOSHI ellopta a tisztességtelen szerzett pénzét. Vágyakozik, hogy elvegye MICHELLE-t és Yoko-zunává váljék.

**LING XIAYOU:** WANG távoli rokona. Kínai vídamparkot akar nyitni. PANDA gazdája. Hiper aranyos iskolás lány.

**PANDA:** LING háziállata. PAUL bokszzsákja.

**EDDY GORDO:** Capoeira mester. Erőirányítási technikákat és könyörtelenséget akar HEIHACHI-tól.

**MOKUJIN:** Wing Tsun gyakorló bábu. Látszat szerint Toshin elevenítette meg.

**TIGER:** ??? Nyilvánlón ördög a 70-es évek ruhájában.

**LEI WULONG:** Hong Kong-i szuperzsaru. Lehet, hogy BRUCE régebbi társa. BRYAN riválisa.

**BRUCE IRVIN:** LEI partnere. KAZUYA testőre.

**BRYAN FURY:** Valószínűleg BRUCE tanítványa/csoporttársa. Vagy maga BRUCE ??? Dr. Abel visszahozta a halálból. LEI riválisa.

**DEVIL:** KAZUYA-val szerződött a lelkéért.

**ANGEL:** DEVIL-lel verseng KAZUYA lelkéért.

**DR. BOSKONOVICH:** A "hideg alvás" nevű életben tartási forma és P.JACK illetve YOSHI kibernetikai részeinek kifejlesztője. Igen okos tag. Titokzatos betegségben szenved. Állandóan a gondok forrása.

**KING I:** Mexikói katolikus pap. Jaguarandi törzs törzsi maszkjának jutalmazottja. ARMOR KING barátja. KING II "édesapja". Pankrációs szupersztár.

**KING II:** Árva. KING fogadta örökbe. ARMOR KING tanítványa.

**ROGER:** Kenguru. ARMOR KING tanítványa. Ostoba állathangokat hallat.

**ALEX:** Dinoszaurusz. ARMOR KING tanítványa.

**ARMOR KING:** Természetfeletti Jaguár-ember. WANG-al volt kiképezve. ROGER, ALEX és KING II mestere. Barátja/riválisa KING I-nek.

A múlt és a jelen után nézzük, mit hoz a jövő. Ezt egy kis érdekességnek szánom. Most nyáron (júli 8.) jelent meg a Japán játékkermekben a Tekken Tag Team. Emlegetik Tekken 3.5-nek is. Nem nevezhető a folytatásnak, de nem is csak egy szimpla felturbósított változata a háromnak. Tartalmazza a második és a harmadik rész karaktereit! Természetesen szebb grafikával, új mozgásokkal, új ruhákkal. Ami a legfontosabb újítás ebben a részben, az egy teljesen új ízt ad a játéknak, ez a páros küzdelem. Részletezve azt takarja, hogy két harcost kell választani (vagyis egy párt) egy játékosnak, és velük léphet szorítóba. A küzdelem rendszeren egy az egy ellen megy, annyi különbséggel, hogy a kiválasztott "párunk" a háttérben várja azt a pillanatot, amikor segítségül hívjuk egy speciális elkapásra vagy támadásra. Ilyenkor ketten püföljük a támadás idejéig az ellenséget. Plusz még úgy tudunk kombinálni a két emberrel, hogy cserélhetjük őket menet közben, ha valamelyik nagyon K.O. gyanús. Gondoljunk csak bele, például együtt dob King és Armor King, vagy betámad Hwoarang és Baek a két Tae Kwon Do-s, és még sorolhatnám a párokban rejülő erőket. Ehhez hasonló megoldással már találkozhattunk a Rival Schools nevű verekedős játékban, de az még nagyon kezdetleges ehhez képest. Remélem ezek után akinek nem tetszett, az is megkedvelte eme programot, bár kétkem, hogy lenne ilyen. Zárszóként stílusosan csak annyit mondanék: ez a játék megér egy misét! Saját rekordjaim: Survival, 35 wins, Paul. Time Attack, 2:59:66, Paul. A témához a Joe77@mail.mattav.hu e-mail címen lehet hozzászólni.

Joe, azaz Horváth Dávid, Tatabánya



**M**inden éjjel álmodunk. Fura világokról, még furább lényekről, és ha valaki már elég régóta játszadozik különféle gépeken, még az is előfordulhat, hogy 3D-s játékokba álmódja bele magát, egy görbébbre sikerült este után. A Cryo Interactive legújabb játékában igencsak "álomvilágban" vágathatunk neki kalandjainknak. A DREAMS egy bizzar környezetben játszódó, nem is tudom besorolás szerint melyik kategóriába osztható játék. Első blikkre az intrója tökéletesen elkapja azt a hangulatot, ami végigkíséri a játékot. Misztikus tájak, fura ször-

szó szerint pusztá századmásodperceink vannak a cselekvésre, így ha még a gombokkal is pepecselünk, hamar elszállunk és kezdehetjük a dolgot előről.

A játék kezdeténél három hős közül választjuk ki a hozzánk legközelebb állót. Miután ezt megtettük nekiláthatunk a játék első pályájának, az Angkor-nak ahol még viszonylag kevés ellenféllel kell szembeszállnunk, ám arra tökéletes lesz, hogy elsajátítsuk a legalapvetőbb dolgokat szereplőnk irányításánál. Ha már itt vagyunk sétáljunk oda egyik "tüfejú" figurához, persze csak akkor,

fránya óra. Számomra a mellett, hogy jó ötletnek tartom, kicsit eklektikusnak teszi a játékot. Ha ez így működik, akkor minek kell az elején választani? Nem mindegy? Álomvilágból álomvilágba az ajtókon keresztül juthatunk el. Milyen ajtókon? Itt még nincs semmi! Ha viszont végigmászkalunk az összes szigeten, lenyomtuk az összes "tüfejű", előbb vagy utóbb megjelenik az ajtó is. A már fent említett manta-kijelző másik oldala természetesen az életerőnk. Ez akkor csappan meg, ha egy szörnyike sikeresen orra vág minket. Erre is érdemes vigyázni, mert bár ritkán ütnek, akkor viszont egy egész sorozatot képesek bevinni mindenféle különösebb sérülés nélkül. Ha nehéz fo-



rádásul szerintem az igazi ereje a játéknak a hangokban és a zenében van. Ha már a zenénél tartunk, hol hallottan az intróban meg-meg szóló muzsikát? Nem vagyok képes rájönni, pedig egyik játékban már benne

## VÁGYÁLOM, VAGY RÉMÁLOM?



nyek és relaxáló hangok hivatottak előrevetíteni lebegésünk mértékét a mese és a fantázia furcsa világába.

A menüpontok a szokásos mentési lehetőségeket és beállításokat tartalmazzák. Nehéz-

ha nem állja utunkat egy szarvastulok, Ha mégis, akkor őt a Kör gombbal gyepálhatjuk halálra. Szóval, ezek a veszélytelen figurák fogják a játék során szolgáltatni a szükséges információkat minden pályáról. Elmondják a veszélyeket, elmesélik a küldetés

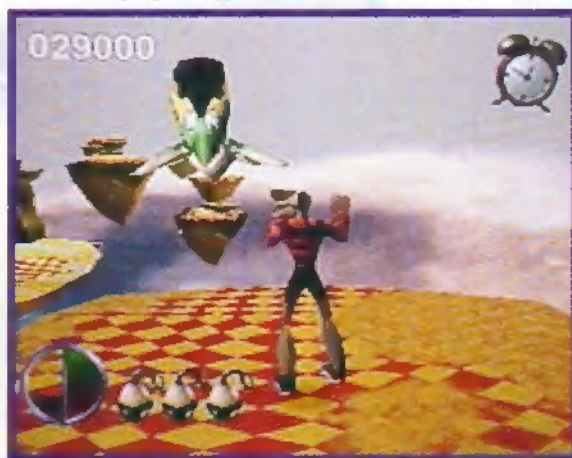
lényegét és legfőképp figyelmeztetnek arra, hogy ne pocskoljuk a mantánkat. Manta. Az egyik legfontosabb szó a játékban. A kép bal alsó sarkában a két részre osztott kör, bal oldalán látható. Ez amolyan varázserő, ami fegyvernek is működik, de van egy annál sokkal fontosabb funkciója is: a repülés. Ennek segítségével tudunk repülni, szigetről-szigetre. Ja, igen! A pályák a levegőben lebegnek, így az ugráláson kívül csak ez az egy lehetőségünk marad a közlekedésre. Ha valaki elpocskolja a mantáját, nem sok esélye marad arra, hogy sikerül elrepülnie a következő pályára. Természetesen a manta gyűjthető, ám ettől még nem ajánlatos pazarolni.

Az álomvilág nyílt, szabad és szárnyaló. Ez nagyban érződik abban is, ahogy a készítők kialakították a hangokat, háttereket de leginkább a játékmene-

tet. Fura módon van a kép jobb felső sarkában egy óra, ami álmunkból ébreszt(ene) fel, ám a kijózanodás helyett újra álomba merülhetünk és ráadásul választhatunk egy új hőst is. Így könnyen megeshet, hogy egy pályát a copfos harcossal kezdünk, majd a leánykával sikerül befejezni, ez csupán attól függ, hányszor csörren meg az a



kozaton játszottok, akkor egyenesen kerüljétek el a mocskokat, mert az alaptól is kevés életerőnk kb. három ütessel teszik teljesen üressé. Ha már az élethez vagyunk mindenképp megjegyezném, hogy nagyon kevésnek tartom a három lehetőséget az újradésre. Egy "normális" játéknál ez teljesen használható lenne, ám itt sokkal könnyebb leesni, mint azt megszoktuk és így pillanatok alatt megjelenik a Game Over. Rádásul még folytatni sem lehet, így ha végleg feldobtuk a bakancsunkat, csak a legelső pályáról vágathatunk neki az egésznek, de onnan már kinek van kedve? Különösen azért, mert a pályák egyre színebbek, látványosabbak



és érdekesebbek (érthető módon), így ha az ötödik pályánál (ami az én kedvencem) halunk meg, az első már kifejezetten unalmas. Csaljatok ezerrel, vagy különben pillanatok alatt a polc mélyére kerül a játék.

Egyébként mindent összevetve jó kis mesevilágba kalauzol el mindek a CRYO Interactive,

volt ez tuti. Ha valaki tudja, írja már meg! Remek látvány, elfogadható grafika és viszonylag könnyű küldetések jellemzik a játékot. Mégis egy kicsit nehézkesre sikerült szerintem az irányítás, különösen a repülés közben. Ha repkedünk nem látjuk épp mi van alattunk, így ha nem egy szintben repülünk végcélunkkal piszkosul nehéz lesz a megfelelő helyen landolni.

Egyébként nem állítom, hogy nem lehet ezt is megtanulni, de sok "munkaidő" megspórolhattak volna a készítő, ha ezt jobban megoldják. Kihagyhatták volna még a lökdösődő figurákat is, akiknek nincs más dolguk, csak lelőni a mélybe. Nem lesz egy kellemes élmény. Ezekről eltekintve mindenképp ajánlom a játékot, különösen azoknak, akik szeretnek 3D-ben mászkálni, járkálni és még húsz év alatt járnak. A nagybácákaknak viszont egy pár játékorá után könnyen unalmassá és leledhetővé válhat a program, még akkor is, ha ez az egyik legjobban megkomponált alkotás hangulat szempontjából.

Adam



ségi fokozat csak két fajta van, így ajánlanám az EASY-t mindenkinek. A játék irányítását különösen az elején elég nehéz megszokni, illetve nem is megszokni, hanem hiba nélkül kivitelezni. Ha valaki mindig belekavarodik a gombok végelelathatatlanságába, az opcióknál beállíthatja a gombkiosztást is kedve szerint. Kritikus pontja a játéknak a gombok jó elosztása, mert rengeteg résznel

### DREAMS TO REALITY

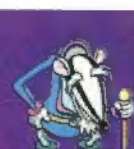
**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENÉBONA**

1 JÁTÉKOS  
 1 MEMÓRIABLOKK  
 ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON HANGULATOSRA  
 SIKERÜLT  
 × TÚL SOK A  
 HIBALEHETŐSÉG

# 83%





**T**alán a Cosmic Spacehead-del kezdődött az a stílus, amit úgy definiálhatnánk, hogy platform-kaland. Ez az összegyűrt egyveleg az olyan örülteknek okozott tobzódást,

## A KEZDETEK...

Némi töltés után egy gyönyörű 3D-s terep került elő, s a képernyő közepén ott állt ő – a róka. Megmozdítottam a kart, s megmozdult ő is.

Szóval már én irányítom. Körben is nézelődtem a kastély egyik szobájában és egyszerűen ledöbbenem. Itt minden tégladarab ki van dolgozva. Az egyik sarokban könyvespolc, eláste zongora, mellette ládikó, és még asztalok, székek, órák szét-szórva mindenfelé.

Aztán összefutottam az első szereplővel: anyámmal (nem azzal, a játékbelivel). A Kör lenyomásával elgyedhetünk beszédbe a későbbiek során is bárkivel. És itt jön a képbe az, amit nagyon komálok: a halandzsza szöveg. A képernyőre írja a program a két szereplő párbeszédét, azonban az audio élmény teljesen más. Nem úgy, mint egy Resident Evil-ben, hogy a szereplők a kiírt szöveggel szinkronban mondják

amit kell, hanem csak úgy, mint a Croc-ban, itt is érthetetlenül halandzsálnak valamit. S az csak külön rátesz még egy lapáttal a hangulatra, hogy minden szereplő más szinkronhangot kapott. Például egy nagy vaskos disznó mély baritonja, vagy a polip szopránja teljesen elüt egymástól.

A helyiségek között az ajtókkal, illetve különböző átjárókkal

közlekedhetünk. Ilyenkor rásötétül a kép egy rókafejre, majd miután kiviláglik a kép, már a következő szobában vagyunk. Így tettem én is, és lementem a nagypapához. Aki rögtön el is mondta, hogy a király már vár és jó lenne, ha meglátogatása előtt elvégezném azokat a rutinfeladatokat, amiket egy magamfajta hősnek azért már illene tudnia. A következő szobába invitált, ahol egy mozgó lemezre kellett ráugranom. Mi sem lesz egyszerűbb. Az X az ugrás, előrenyamva pedig ráugrottam a lapra. Oké, ez is megvolt. A következő szobában a fegyverek, illetve kulcsok használatának megismerése volt soron. A fegyverraktár örétől megkaptam a nyilpuskát, már csak töltény kéne hozzá. Közben hozzám került egy kulcs is, csak nem tudtam mit kezdeni vele. Ekkor látam csak, hogy az egyik fal tövében ott egy nagy színes kulcslyuk. A Négyzettel rögtön ki is nyitottam. Mivel az egyik folyosón szerezttem nyilakat a következő ügyességi feladat is gyerekjáték volt. Fogtam a nyilpuskát, az R2 nyomva tartásával célra tartottam és a mozgó célábla közepébe lőttem. Átjutottam egy újabb megmérettető szobába – a közelharc gyakorlását ejthettem meg. Kaptam egy kardot, meg egy pajzsot és ezzel a felszereléssel kellett a hájpacnit elintéznem. A pajzsot magam elé húzni a Négyzettel tudtam, kardommal lesújtani pedig a Körrel. Pár szúrás után elismerően bólintott a vizsgabiztos, majd továbbengedett a logikai játékok szobájába. Lássuk, hogy a nyers erő után, miként érvényesül az ész! Egy zárt ajtó volt a szobában, egy gomb és egy kötömb. Az ajtó akkor nyílt, amikor a gombon álltam, de mire a kijáratot értem az már bezáródott. Így cselhez kellett folyamodnom. A Körrel megragadtam a kötömböt és addig vonszoltam, il-

letve tologattam, míg pont

a gombra nem került. Így már kijuthattam a szobából. Pár lépés után az uralkodó termében találtam magam – úgyhogy nem is vesztegettem tovább a drága időmet és odaléptem önyulaságomhoz és megszólítottam. Nya-nya-nyam. Nyam-nyam-nya-nyam szavak hagyták el a száját, amiből arra következtettem, hogy a városban elrabolták az élelmiszer beszerző hajót. Szóval máris itt az első feladat lovagunk számára: visszaszerezni a hajót.



mint például én, aki élek-halok egy jó kis kalandjátékért – ahol logikai fejtörőkön kell gondolkodni órákig, majd utána egy embertelenül nehéz ügyességi szakasz következik. A múlt hónapban bemutatott Croc 2 akkor még, mint a "csodálatos", a "lenyűgöző", és a "hűű, de cuki" jelzőkkel volt felvértezve, mára azonban már világossá vált, hogy csak a Kingsley előfutárának tekinthető.

## ELCSÖPPENÉK

Kingsley címadója egy róka: Kingsley. Öröksága éppen most cseperedett fel, és lépett abba a korba, hogy "Gyümölcs ország" nyúluralkodója elsőszámú lovagja lehessen. Erre rögtön lehetőséget is biztosít egy gonosz lény, aki varázskönyvét felhasználva a királyi palota összes védelmezőjét rettenetes szörnyekké változtatta. Mi is lehetne más a feladat, mint hogy ellátni a gonosz baját, és visszaterelni a birodalom életét a szokásos folyómederbe.

Hogy valójában mit is jelent az alcímként megadott cseppfolyós jelző, rögtön elmagyarázom. Mivel borzasztóan nagy szívvel vagyok megáldva, így nem csoda, ha minden gyerekeknek készült anyagba beleszeretek. Órákat tudok elszórakozni a mások által nevetségesnek nyilvánított programmal – csak azért, mert nem folyik benne tonnaszámba a vér, és a főhős száján gonosz vicssorgás helyett baráti vigyor ül. Istenem, nekem ez a gyengém. És amikor betöltődött a játék – és megláttam a főszereplőt Kingsley-t – már éreztem, hogy végem van. Gyorsan bele is kezdtem egy új játékba.



HORD-E A RO







A PÁRÓKÁT?

gyítani is! A legtöbb legyőzött ellenfél eldob egy szívet maga után, illetve az elrejtett ládából összeszedett minden 50. pénz is beváltható 1 életre.



A fő cél természetesen a gonosz kiűzése a birodalomból, miközben egyre jobban fejlődik karakterünk. Ez persze nem mutatkozik semmilyen EXP, HP, illetve efféle bűvös mutatókban, inkább csak az erősebb fegyverek előkerülésén és a jobb páncélok alkalmazásán lesz a hangsúly. Gyümölcsfalu tartományai között az úgynevezett rókalyuka-

értékelek egy picit.

A látványosság nem véletlenül van a maximumon. Nagyon harsány, vidám színeket alkalmaztak a Psygnosis programozói, s ráadásul minden, ami a képernyőn megjelenik (szereplő, vagy tárgy) ott van a helyén, ötletes és remekül beleillik a történetbe. A részletességről is csak annyit, hogy az egyik házban például a sarokban áll egy vízzel teli dézsza, amiben ott egy aranyos kis kacsa. Én eldobtam az agyamat.

A játszhatóságról eddig nem igazán szoltam, de most itt az ideje a leleplezésnek. Hiszen ezen az egy ponton nyújtott kritikán alulit a Kingsley. Ennyire körülmenyesen, nehézkesen, beragadóan irányítani egy játékot, szinte lehetetlen. A logikai feladatoknál ez ugyan nem számít, de a kielezett harc jeleneteknél, illetve ugrálós részeknél elég fárasztó mindent előről kezdeni valamit, csak azért, mert nem működött a joystick.



aranyos dallamot már rég nem komponáltak játékhhoz. És itt nem csak az a lényeg, hogy jól hangszerezelt, vagy valami jól szól, hanem teljesen összepasszol a hang, meg a kép.



### ...A FOLYTATÁS...

Lehet, hogy kicsit szájbarágóan magyaráztam el a fentiekben, hogy ki-kivel van, de így minden gomb jelentését megosztottam veletek. Ezek lesznek, amiket minden küldetésben használnod kell majd. Hisz kulcsok mindig lesznek majd, csakúgy, mint kapcsolók, vagy gombok, amiket megnyomhatsz/húzhatsz, illetve ellenfelek, akiket lekardozhatsz.

Persze nem ilyen egyszerű a történet, ugyanis itt vérre mennek a dolgok. Van 5 szívecskével jelzett energiánk. S van, szintén 5 életünk. Minusz 5 energia = plusz 1 élet. Gondolom nem kell ecsetelnem, hogy barangolásaink során szinte kizárólag barátságtalan népekkel sádkor össze a sors, akik mind rossz hatással vannak egészségügyi állapotunkra. A mélyvíz, a tűz és egyéb ilyen veszélyes dolgok szintén levonással járnak. Na de tudunk mi győ-

kon keresztül közlekedhetünk. Ezek a földből kiálló lépcsővel ellátott kis kutak. A játék alatt csak ezeknél a pontoknál tudunk állást menteni.

### ...ÉS A VÉG

És akkor itt filmszakadás. A Sony által küldött agyonvédett, biztonsági memóriakártyázott előzetes verzió se szó se beszéd leállt. A zene szólt, a kép el-sötétült és a piros lámpácska is kialudt az irányítón. Hát ez meghalt. Szóval teljes leírás nem lesz ebben a hónapban, de azért

Szavatosság szintjén a középmezőnybe sorolnám a játékot, mert ha hamar nem is lehet végigszaladni rajta, de azért nem kellene hónapok a végigjátszáshoz.

A zene pedig zseniális, felülmúlhatatlan, fenomenális, stb. Ilyen



B.P.

UI.: A róka nem hord párókat...

## KINGSLEY

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIABLOKK  
ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)  
✓ EGY RENDKÍVÜL SZÉP ÉS  
IGÉNYESEN MEGCSINÁLT  
AKCIÓPLATFARM  
× MÁR CSAK AZ RÁNYÍTÁSSAL  
VANNAK PROBLÉMÁK

92%



Az talán vitathatatlan, hogy a Final Fantasy sorozat legnépszerűbb teremtménye a Chocobo. Ez a sárga színű strucchoz hasonló madár Japánban olyannyira népszerű lett, hogy már három játéknak is az önálló főszereplője, és a Final Fantasy II óta – akkor tűnt fel először a sorozatban – nélkülözhetetlen szereplője a Final Fantasy játékoknak. A most megjelent Chocobo Racing egy gokartos stílusú játék, ahol Chocobon kívül több más ismert FF szereplő felbukkan. Örömteljes hír, hogy a SquareSoft pár hónapja nyitotta meg európai kirendeltségét, ami azt jelenti, hogy több más eddig még csak NTSC verzióban létező Square játék megjelenik PAL változatban, illetve talán a Square játékaik most már gyorsabban érkeznek meg Európába, mint eddig. A Chocobo Racing a SquareSoft első európai kirendeltsége által kiadott játék. Szerintem egy kissé fa-

hogy a sikeresebb játékok főszereplői feltűnnek olyan játékokban is, amihez voltaképpen semmi közük. A játék főmenüjében összesen ötféle játék mód közül szelektálhatunk. Az első mindjárt a Grand Prix, ami egy négy futamból álló versenyt jelent. Játshatjuk ketten is ezt a módot, vagy rendezhetünk bajnokságot is a Spectator móddal kíséssel alapon. A négy helyszínt mi válogatjuk össze, ám előtte választunk, hogy kivel akarunk menni. Hat szereplő a választék, csupa ismerőssel, lehetünk ugyanis Chocobo-val, Mog-gal, Behemoth-tal, a FF Tactics-ban szereplő fehér és fekete Mágussal, illetve a Chocobo MD-ből választható a Goblin, Golem és a Chubby Chocobo. Persze nem ez a teljes választék, mivel később szerezhettünk még új szereplőket amit a memória kártyáról tölthetünk be – például Bahamut-

vett varázskövet. A Dash szintén gyorsítás, de ez is rövid ideig tart és nem tudjuk olyan jól irányítani a járgányt. A Flap-el repülni lehet, míg a Magic Plus-szal felerősíthetjük a felvett varázsköveket. Ha választottunk eldönthetjük, hogy a gép vagy esetleg mi magunk válogassuk össze a pályákat. A Final Fantasy rajongók számára ismerős helyszínek tűnnek fel, úgy mint Cid teszt pályája, a Mogok erdeje, vagy a Mythril bányája – összesen hét pályán tehetjük próbára a tudásunkat, mindegyik előtt megnézhetjük, mire is számíthatunk. Most térjünk vissza a főmenübe, mivel még választhatunk néhány módot, mint például a VS módot többjátékos számára. A Time Attack az idő elleni versengés, míg a Relay mód szintén a többjátékos mód, ám most gépi ellenfelek is vannak. Vitathatatlan, hogy a legérdekesebb mód a Story mód, mivel ez egyfajta RPG kaland, illetve verseny módnak felel meg. Az egész úgy kezdődik, hogy Cid készít egy járművet Chocobo barátunknak, amelyet miután kipróbáltunk, a szemtelen Mog eléggé lebecsül, ezért le kell győzni őt a pályán. Chocobo-nál van



a grafika, főleg a Speed Freaks után. Kicsit pixeles, a szereplők 2D-sek és gyakran a

## Chocobo RACING



ramuci helyzet állt elő két okból is. Először is a Chocobo Racing majdnem egy évvel megjelent Japánban, így talán jogos a kijelentés, hogy elkészt a játék, főleg ha megnézzük a mai szinten – főleg a Speed Freaks-hez viszonyítva – gyenge grafikát. A másik ok, hogy a Chocobo Racing, az egyelőre csak Japánban megjelent Choco-



bo Mysterious Dungeon-re épít – erről már régebben írtunk pár sort – ugyanis a játékban fellelhető dolgok – például a szereplők – mind ott szerepelnek. Ezt onnan tudom, hogy volt szerencsém megnézni a Chocobo MD 2 intróját. Azt kell, hogy mondjam, nagyon, de nagyon sajnálom, de szinte biztos, hogy nem jelenik meg angol verzióban. Persze az imént említettekből nem kell messzemenő következtetéseket levonni, mert a Chocobo Racing a kisebb játékosoknak, illetve a vérbeli Final Fantasy rajongóknak – mint amilyen én vagyok – nagyon jó szórakozást jelent.

### JÁTEKMÓDOK ÉS LEHETŐSÉGEK

A Chocobo Racing teljesen az ő Mario Kart-ra épít – ez egyébként mostanában valamiféle divat,



ot a sárkányt, Behemoth és Bahamut nem ugyan az! A legjobb szereplők mindenesetre a fekete és fehér mágusok, mivel ők járműként egy felhőt és egy repülőszőnyeget használnak, így a levegőben nincsenek rájuk hatással az út viszonyosságai. Ha megvan a szereplő, akivel lenni akarunk választanunk kell, milyen speciális tulajdonságot visszünk magunkkal – az L1-el kell használni. A Receive-vel bármilyen varázskövet felvehetünk – verseny közben ugyanis varázsköveket, vagy ha úgy tetszik mágusokat gyűjthetünk, melyek fegyverként funkcionálnak és megszívatjuk vele az előttünk haladót (az R1-el használhatjuk). A Charge nagyon jó, mivel extra gyorsulást jelent, de csak rövid ideig tart – véleményem szerint ez a legjobb választás. A Grip-up-pal nagyobb tapadást, és ezáltal jobb irányítást adhatunk járgányainknak. A Barrier egy védőpajzs, ami az ellenséges támadásoktól véd meg minket. A Mug-gal ellophatjuk az ellenfelünk fel-

egy varázskő, így hőseink elhatározzák, hogy kiderítik, mire is jó ez – illetve megszerzik a többit. Nagyon ötletes, hogy a történetet egy képzeltbeli 3D-s mesekönyvből meséli el a játék. Utunk során le kell győzni az ellenfeleket. Kezdetben még csak a Dash választható, de ahogy haladunk előre a történettel, úgy kapunk egyre több fegyvert, illetve a pályákon varázskövet. Nemcsak a fegyvereink száma, de a barátoké is növekedni fog, hisz a Mog-on kívül csomó szereplő fog csatlakozni, melyeket ki is választhatunk. Fantos megemlíteni, hogy a kanyarok bevételehez feltétlenül szükséges az X, azaz a fék használata, gyakoroljátok ezt – ezért is jó a fekete és a fehér varázsló, mert velük fékezéskor nem is lassulunk le nagyon.

### ÉRTÉKELÉS

A játékban az egyetlen kifogásolható dolog



szemünk előtt villannak fel a tereptárgyak. A zenék ezzel szemben egész jók, igazi FF stílusúak, sőt egy-két jellegzetes Final Fantasy dallam is feltűnik – például a győzelmi zene. A játékmódok nagyon ötletesek – főleg a történetes mód – és az irányítást megszokva a játszhatóság is egész jó. Egyedül azt tartom butaságnak, hogy Story módban a barátaink is használják ellenünk a fegyvereiket, ami nem túl intelligens dolog. Röviden összefoglalva a játék nem rossz, bárki tehet vele egy próbát.

Veres Miki

## CHOCOBO RACING

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENEBONNA**

**12 JÁTEKOS**  
**1 MEMÓRIABLÖKK**  
**ANALÓG RÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)**

✓ **ARANYOS ÉS ÖTLETES**  
**JÁTEK MÓDOK**  
 ✗ **A GRAFIKA LEHETETT**  
**VALNA JOBB IS**

# 79%

**576 KONZOL**



**M**egmondom őszintén, hogy számomra sosem volt világos, hogy mit keres két konkurens egy piacon. Vagyis minek van két dzsungellakó, ráadásul hasonló történettel. Legalábbis számomra ez jött le a Tarzan és Maugli nevek határolán.

Az eredeti Tarzan történetet Edward Rice Burroughs írta még valójában a század elején 1919-ben, s akkor az nem szólt meséről, mint arról az, hogy aki, az erdőben, és az állatok személyében talált megnyugásra és barátságokra. Kint a világban háború dúlt, így az erdő a maga rémisztő, sőt valóságban elrejtett házműt a civilizációtól. Ezt előbb-utóbb az emberek is észre vették, és egy gonosz figura (nevezük csak Clayton-nak) az embereivel együtt betört az állatok világába. Persze ez már csak a végén fog kiderülni, úgyhogy ne szaladjunk ennyire előre.

csökkel eltüntetheted az útból az ellenfeleket. Később aztán modernizálódik ez a köröri módszer: előkerül a fa tetejéről egy penge. Az L1 és R1 gombokkal suhinthatsz, illetve szűrthatsz. Ez talán nagyobb hatékonysággal bír. Ugrani az X gombbal tudsz, a peremek elérésekor pedig automatikus a kapaszkodás. Lesz olyan is, amikor egy megmászhatóanul magas hely előtt állsz. Ilyenkor érdemes nézni a nagyobb állatokat, mint például az elefánt, a gazella, vagy a mamut, akik hátáról, mintegy légtornász szállsz tovább. A gyűjtögetés azonban nem ér véget a gyümölcsöknél, hiszen még többféle extra is behozható. Ott vannak például a Tarzan szó betűi.

Ezeket összegyűjtve egy apró

a kis majom is, például akkor, amikor az említett Claytonék táboroznak az erdő szélén. Vele az lesz a feladat, hogy szétvered a sátrakat, dobozokat – szóval a táborát. Aztán Tarzan összefut Jane-nel. Már az első pillantásra borzongás fut végig ifjú hősünkön, vagyis fulig szerelmes lesz az idegenbe. És hogy bizonyíthatná rátermetségét, mint hogy megmenti a páviának karmai közül. Sőt a végére is tartogat meglepetéseket a játék, egy teljesen 3D-s pályán: a ha-

Dual Shock támogatás is van. Mindent összevéve pedig teljesen jól kezelhető, s ha én át akartam ugrani egy szakadékot, akkor a figura tényleg átugratta és akkor, amikor nyomtam. A grafika eszméletlen szép, csak



Most ugyanis Tarzan még kishű. Ott táblából a csimpánzok kárhozt, s teljesen elveszi a szokásait. Az első néhány pályán oldalról scrollozódó 3D-s részekben kell ugrálni. Mivel ez egy "vérbeli ugorj fel és gyűjts be mindent, miközben megölöd az összes ellenfelet" típusú játék, így természetesen energiára, életre és felszedhető cuccokra korlátozódik az akció.



## KONKRÉTUMOK

A képernyőn alul egy zöld csík jelzi az energiádat. Ha egy barátságatlan állathoz érsz, akkor az energiád csökken. Ezt feltölteni a pályán szét-szart barátságos állatokkal tudod. Persze ezeket a barátságos állatokat egy időre parkoló-pályára küldheted, még hozzá a nálad lévő gyümölcsökkel. A Négyzet, illetve Háromszög gombok lenyomásával egy rövidebb távolságra eldobva a földön heverő gyümölcs-

részletet láthatsz a két pálya története között. Ráadásul ezek az animációk az év végén érkező nagy Disney filmből vannak kivághat. Aztán van még a majomfejű ábrázoló papír. Ebből négy darab van szétszórva a pályán és ha megtalálod mindet, akkor egy bonusz pályát kapsz. További fontos szerephez jutnak még a T betűvel ellátott érmék. Minden pályán van egy bizonyos mennyiség, s ha ezen érmék mindegyikét felszeded és a többi tárgyat is kivétel nélkül megtalálod 100%-os volt a teljesítményed. Ez meg azért érdekes, mert ha mind a 13 pálya után a 100%-os értékelést látsz, akkor a játék legvégén egy bonusz animációt kapsz. És persze a megnyerés is attól függ, hogy az elején az Options menüben milyen nehézségi fokozaton kezdted el játszani.

Ahogy telik-múlik az idő, Tarzan egyre cseperedik, s aztán elkezdik felhőni kora első napjaihoz. A pályákon nem sok változás történt, ugyanúgy a dzsungelben kell ugrándoznod, csak most már nagyságodhoz vannak méretezve az ellenfelek. A történetet színesítik, hogy nem csupán Tarzant tudod irányítani, hanem képbe kerül Tar-



zan. Szó szerint oda mész, ahová akarsz. Felmászol a víztörőkre, hirtelen a tálhoz, vagy jól megkéséled a matrózokat.

## MI MÉG?

Szóval kb. ennyi az, ami egy levegővétel alatt elmondható volt. Az irányításból kihagytam, de gondolom egyértelmű, hogy analóg kar, illetve

az volt zavaró, hogy nagyon be van határolva a mozgásterünk. Legalábbis egy Bug's Life után elég gázos volt, hogy csak a dedós balról-jobbra irányokban közlekedhetünk. Az aláfestő zenékről is elég, ha csak annyit mondom, a bemutatásra készülő mozifilm pontos mása. Utolsó mondatom az arra költöm, hogy amennyire jó is ez a

Tarzan, de még mindig kéne egy, hogy a mai fiatalokat elcsábítsa – csak a kisebb korosztály fogja örömet lelni benne.

B.P.



## TARZAN

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA**

**1 JÁTEKOS  
1 MEMÓRIABLÖKK  
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)**

**✓ TÖKÉLETES MÁSA A  
MOZIFILMNEK MINDEN TÉREN  
X TÚL RÖVID, S MEGINT CSAK  
A GYEREKEKNEK SZÓL**

# 89%



A mikor ezt a cikket írom napra pontosan 10 évvel ezelőtt kaptam meg az első "igazi" gördeszkámat. Emlékszem az átkosban még csak a Triál féle ócska, vékony és leginkább borulékony modell volt az egyetlen, amit földi halandó megvehetett, aztán hirtelen amikor váltott a rendszer, megjelentek az első "nagy" deszkák. Mindenki ilyet szeretett volna, két okból is. Elsősorban azért, mert nagyon jól nézett ki ■ smirgli-papír egy gördeszka tetején, másodsor azért, mert a leglazább srácok a telepen, mindig ezekkel a deszkákkal nyomták a műsort, és minden lány imádta őket. Amikor megkaptam szeretett deszkámat, azonnal léptem is megtapasztalni, mennyire nehéz azokat ■ trükköket megcsinálni, a vadonatúj műholdas csatornán látott sportközvetítések-ből. Nehéz volt és azt kell mondanom, hogy nem pályáztam attól kezdve egy Extremem Games aranyéremre sem. Voltak és vannak viszont rajtam kívül több százan, akik vallásukká tették a deszkás életvitelt, és profi szinten nyomulnak minden este a Hősök terén, de azt hiszem erről nem kell többet írnom, mindenki ismeri a srácokat. Persze az igazán híres arcok már régóta karriert csináltak deszkás életből, az élen Tony Hawk-kal, aki bizony jó pár világversenyt megnyert és így igencsak előkelő helyen tartják számon ■ deszkások világában. Nem ez az első alkalom, hogy egy játékot ■ épp aktuális világsztár nevével fémjeleznek, így mindenki belebújhat kedvence bőrébe, elképzelheti milyen érzés az, amikor függetlenül az eredménytől, tapsol és üvölt a közönség. A Tony Hawk's Skateboarding a klasszikus gördeszkázásra épülő játék. Trükköket, akrobatikus ugrásokat kell minél magasabb számban be-

tűnk. Mivel a készítők még csak ■ játszható demóval ajándékoztak meg minket, ennél mélyebben egyik verzióról sem tudok írni, annál jobban viszont magáról ■ játékról.

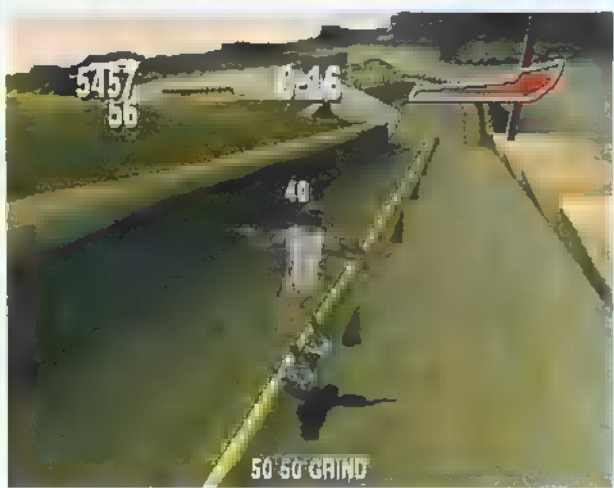
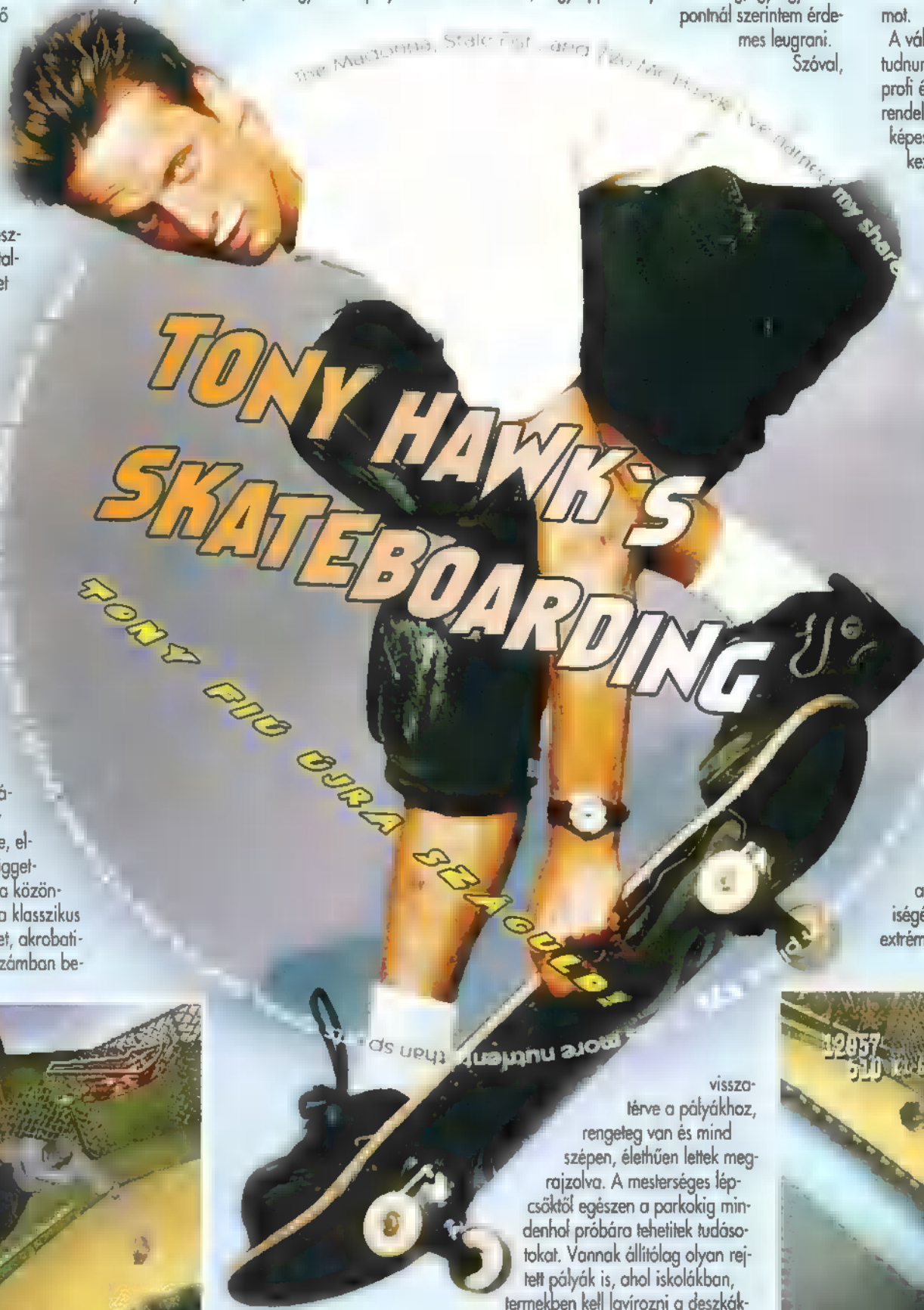
Az igazi nagy előnye az, hogy minden egyes pályát modelleztek, tehát egy létező pályáról csinál-

láványos, és elég jól is fizet, a végső pontokat tekintve. Csak arra vigyázzatok, hogy ■ csúszzatok túl sokáig, mert ha ■ végén esetek, egy fabatkát sem ér ■ egész, és ráadásul még egy csomó időt is elpocsékolatok. Miközben csúsztok folyamatosan látni, hogy épp mennyit ér a dolog, így úgy 600 pontnál szerintem érdemes leugrani. Szóval,

pe ■ van. Nem csak ■ megszokott kapaszkodó, korlát...síb. Akár egy telefonfülkére is felugorhatunk, ha van elég lendületünk hozzá. Szinte kimeríthetetlen az ugrások száma. Ehhez jön természetesen ■ jó zene, a kevés töltőgetés és jó pár egyéb adalék, ami nagyon játszhatóvá teszi ezt ■ programot.

A választható versenyzőkről (9) is érdemes megtudnunk egy-két fontosabb dolgot, mint például, profi éveinek számát, mivel egy nagyobb rutinnal rendelkező legényke sokkal nagyobb százalékban képes befejezni egy ugrást sikeresen, mint egy kezdő. A TOUGHNESS (kitartás, keménység) talán a legfontosabb része ezeknek az adatoknak, mert, minél többet esünk, érhető módon, annál jobban gyengül deszkásunk képessége a sikeres mutatványokra. Ha jól választjuk ki a fickót, pár sikertelen ugrás után is tudunk vele produkálni egy egészen tisztességes végeredményt, ám ha nem sikerült elég kitartó versenyzőt választani, esünk, kelünk egész idő alatt. Ahogy ■ fent leírtakból is látszik, igencsak összetett a program. Talán pontosan ez az, ami annyira élvezhetővé és használhatóvá teszi. Egyetlen apró hiba azért akad szerintem, ami nem programozói vagy grafikai. A játék szavassága. Szerintem egy pár napig mindenképp remekül lehet vele szórakozni, akár napi 5 órában is, ám ha egyszer már mindent láttunk, egy pillanat alatt vált át unalmasba. Persze lehet, hogy csak belőlem beszél a kisördög, de ■ a játék számomra lángol, majd hirtelen kiég. Ettől függetlenül az egyik legjobb gördeszka-szimulátor (már ha lehet így hívni), amit valaha láttam, nemcsak a vizuális kivitelezése miatt, hanem a tartalmas és ötletes dolgok hatalmas mennyiségének köszönhetően. Ha valaki fogékony az extrém sportokra, mindenképp imádni fogja.

Adam

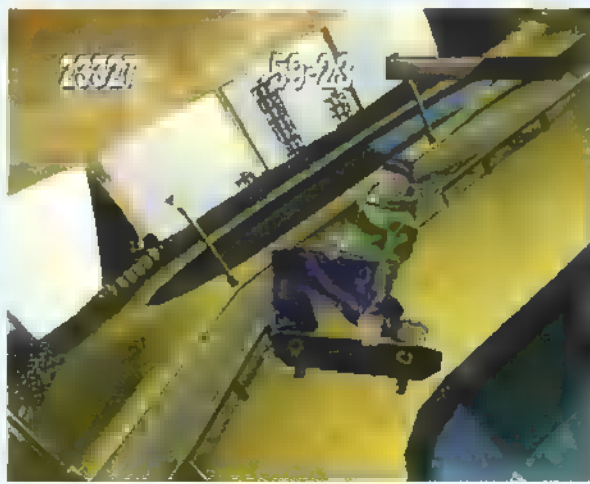


mutatni egy meghatározott idő alatt, amit egy zsűri (jelen esetben egy gép) pontoz. A játékban két módon vágathatunk bele a deszkás életbe: A Career módban kezdőként lassan lépésről lépésre mehetünk felfelé a ranglétrán, míg a Single Session módban alkalmanként egyet-egyet versenyezhe-

ket a training módban gyönyörűen megtanítja majd a gép. Azért egyet elárulok, ha egy korlát vagy járdaszegély közelében vagytok nyomjátok le a háromszöget és gyönyörűen végigcsúszik ■ versenyzőtök a peremen, ami

visszatérve a pályákhoz, rengeteg van és mind szépen, élethűen lettek megrajzolva. A mesterséges lépcsőktől egészen a parkokig mindenhol próbára tehetitek tudásotokat. Vannak állítólag olyan rejtett pályák is, ahol iskolákban, termekben kell lavírozni a deszkákkal. Micsoda buli lett volna, a kretén kémiantanórom, ócska laborjában ■

csöveken nyomulhattam volna végig! Nem szabad megfeledkezni ■ párbaj módról sem, ahol bontott képernyőn ■ haverokkal tehetjük próbára fantáziánkat és ügyességünket. Igen, fantáziánkat is, mivel csak rajtunk múlik, hogy hol és min próbálunk lendületet venni. Erre is nagyon odafigyeltek a készítők. Gyakorlatilag minden használható, aminek



**TONY HAWK'S SKATEBOARDING**

**LÁTVÁNYOSSÁG**

**JÁTSZHATÓSÁG**

**SZAVATOSSÁG**

**ZENEBONA**

**1 JÁTÉKOS**

**1 KONTROLLER**

**ANALÓG RÁNYÍTÓ NYÁL TITKÉ**

**✓ APRÓLÉKOS, NEM**

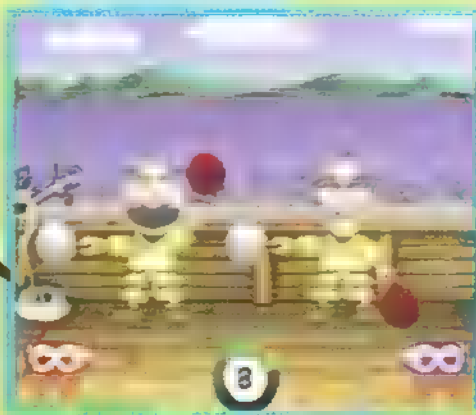
**× TÁVON ELISHT UNALMAS**

**88%**



A Point Blank előző része azzal vívta ki elismerésemet, hogy a legviccesebb, legszórakoztatóbb pisztolyos játék, nem beszélve arról, hogy rengeteg játékmód volt benne. Emlékeztetőül: egy olyan pisztolyos játékról van szó, melyben ötletes és szórakoztató feladatokat kellett végrehajtani, ráadásul mindezt PlayStation történelem leg-tökéletesebb fénypisztolyával, a NegCon 45-össel. A most megjelent második rész is az előző sémáját követi. Most sem egy akcióhős megszégyenítve kell lövöldözni, hanem ügyességi és legfőképpen szórakoztató feladatokat és küldetéseket kell végrehajtani. A második részben a legfőbb újítás, hogy a választható menükben és a játékokban jelenik meg. Nem tudom, ki hogy van vele, de én nagyra becsülöm az olyan játékokat, amelyek megnevettemek és szórakoztató kikapcsolódást nyújtanak. A Point Blank 2 ilyen játék, órákig, napokig el lehet játszani vele, ■ különböző játékok, amelyek a programban találhatóak változatosak és majdhogynem meguntathatnak, nem beszélve arról, hogy nagyon jó időöltést nyújt. A Point Blank 2 tulajdonképpen bizonyos szempontból az első rész felújításának tekinthető, hisz leszámítva azt, hogy számtalan új játékmód megjelent, elég sok minden változatlan maradt. A főmenüben három figyelemreméltó menüt találhatunk. Az első a Training, ahol gyakorolhatjuk a lövöldözést. Itt az összes lehetőséget és játékot kipróbálhat-

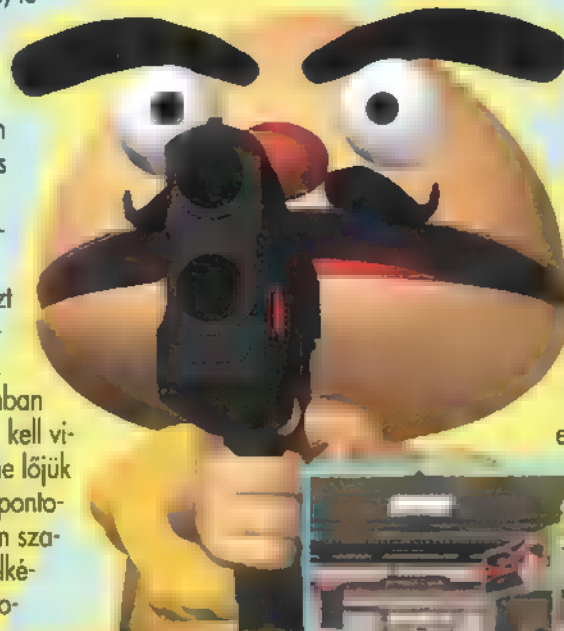
juk. Elképesztő, hogy hány új, illetve megújult feladattal fogunk találkozni. Összesen több, mint 78 féle feladatra számíthatunk, melyek elképesztő változatosak. Megvannak az előző részből ismertté vált küldetések, ám ezek is megújultak. Lássunk néhány érdekesebbet: szerepelnek a tipikus küldetések, mint például amikor céltáblákat kell lelőni. Itt csak ■ piros



ban "belőni") – minimális angol tudás ide kell – illetve ■ megjelölt matematikai feladatot – szorzás, osztás, összeadás – kell megoldani – bele kell löni ■ megfelelő számba vagy betűbe. Reflexeinket is igénybe veszi a játék, ezeknél a feladatoknál egy golyóval kell valamit vagy valakit lelőni, például megállítani a számlálót, eltalálni egy érmét stb. Ezenkívül levegőben kell tartanunk egy üveget, ernyős bombákat kell lelőni – a bombának ilyenkor az emberke kosarába kell esnie, csontváza-  
kat kell szétlőni, tű-  
zijátékot kell készíteni, BINGO-t ki-  
rakni, az űrben kell lelőni az űs Namco játék a Galaxian ellenfeleit, és még sorolhatnám azt a rengeteg változatos játékot, ami a programban van. Csak arra kell vigyázni, hogy ne lőjük le azokat a célpontokat, amiket nem szabad. Tényleg elképesztő, hogy ho-

nehézségi szint közül választhatunk. A feladatok négyes csoportokban jönnek, a végén egy értékeléssel. Az Endurance és a VS a két játékos módnak felel meg, mondjuk az Endurance-t lehet egyedül is játszani. A Party Mode a két játékos módot kedvelőinek ad szórakozást a lehető legváltozatosabb módon. A Theme Park Mode egy kalandjátéknak felel meg itt történet szerint kell lövöldözéses feladatokat megoldani – elég aranyos játék.

A Point Blank 2 azért nyerte el a tetszésemet mert – az első részhez hasonlóan – most is rengeteg nagyon-nagyon változatos szórakoztató és nemegyszer vicces feladatot lehet megoldani. Az egyetlen dolog amibe bele lehet kötni, hogy a grafika nem sokat fejlődött az előző rész óta, még akkor is, ha ebben a játékban nem a



ALLJ. VAGY LÖVÖK!

# POINT BLANK 2



grafika a legfontosabb. Az én véleményem az, hogy nem a grafika egy játéknál a lényeg, hanem az,

hogy minél ötletesebb, játszhatóbb és élvezetesebb legyen és ez a Point Blank 2-nél mindenképpen meg van. A zenéről is ezt lehet elmondani nem túl líraiak, de ebbe ■ játékba jól illenek. A Point Blank 2 tehát az új, még jobb feladatoknak köszönhetően talán az első résznél is jobban sikerült, szóval, ha nem vagyunk túl kritikus játékosok és tetszett az előző rész, akkor szerezzük meg ezt is, hisz ■ pisztolyos játékok között még mindig ez a legszórakoztatóbb és legötletesebb.

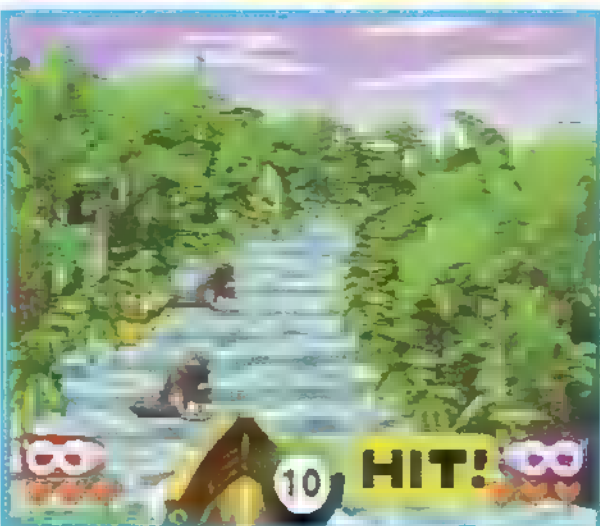
Veres Miki



illetve szürke táblákat lőjük le, a bombákra pedig vigyázzunk, néhol a lőszer is fog. Ugyancsak érdekes, mikor 3D-s háromszögek oldalairól kell lelőni a céltáblákat. Ismerős lehet még, amikor gengsztereket és ninjákat kell lepuffantani, itt ■ civilekre kell vigyázni. A védelmező feladatok is kibővültek, például a kis emberkét kell megvédeni a felé guruló hor-dóktól, vagy ugyanez UFO-kal, cápákkal, keselyűkkel, de ott van az is, amikor egy bulldózerrel kell teljesen szétlőni, nehogy szétnyomja az embert. Most is vannak egyszerű időre menő lövöldözések, amikor megadott időn belül kell lelőni a kijelölt célpontokat, pl. autót, házat, repülőt. A legérdeke-sebb feladat, amikor oszlopokat kell szétlőni a rajtuk lévő számot figyelembe véve, növekvő sorrendben. A szórakoztató részekből sincs hiány, hisz birkákat kell lekopasztani – lelőni róluk ■ gyapját – vagy ugyanez csak egy lovaggal, akiről a páncélt kell letisztítani. Persze most is kell állatokat irtani, például patkányokat, madarakat, denevéreket stb. A két egyik legérdeke-sebb mégis az, amikor ■ hiányzó betűket kell begépelni (pontosab-



gyan lehet ennyi különböző, szórakoztató, és nem utolsó sorban ötletes játékot kitalálni. Jó dolog, hogy a Training menüben minden játék mellett egy részletes statisztikát láthatunk a teljesítményünkről. A Training mellett ■ legfontosabb menü a Point Blank Castle. Az Arcade a szokásos játéktérmi mód, ahol négy



## POINT BLANK 2

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONNA

12 JÁTÉKOS  
1 MEMÓRIABLOKK  
NEGCON 45 FÉNYPISTOLY  
✓ NAGYSZERŰ FLYING ÉS  
SZÓRAKOZTATÓ FELADATOK  
× HA A FELADATOKAT  
KESMERTÜK, UNALMAS LEHET  
A JÁTÉK

# 86%







jellemezhető igaz, ha boldog és nyitott  
 szívvel az élet megérinti. Ez bizonyos nem  
 csak a romlány-magánéletéről van szó. A  
 zombi életmódok ugyan változnak, néha de  
 nem a világvégéről, mindannyiunkban ott áll  
 lenni, az élet futni tovább a zombi életmód  
 hozzászokott állapotokból néha létrehozni, és  
 mint a zombi élet, az élet lehetetlen és boldog

**Így hiszem, hogy a Crypto-nak**  
nem kéne több grafikust felvennie, mert azok már vesztettől ki-  
rály szinten dolgoznak, ellenben

## A movie poster for the film 'Vámpírok' (Vampires). The title is at the top in large, stylized letters. Below it, the text 'REMÉLJÜK A FILM JÓ LESZ!' is written. The poster features a collage of various vampire characters, including a man in a black suit, a woman in a red dress, and several other figures in different costumes. The background is dark and atmospheric.

egy jótékonyteremtő és népszerű programozó intézetben létfenntartásuk lenne. Kevés az olyan jóték, amely magyarázó szövegekben lenne megfogalmazva, mint az önéletrajz, de a jótékonyteremtő minden esetben annyira GYALAZATOS, hogy nem is érte az ember, hogy miért is ezt a szemetet piszkálni? Miért, ez a kis csipke öltözék... (Mintin)

A dark, grainy, black-and-white photograph showing a close-up of a mechanical or structural component. The image is heavily shadowed, with a bright, circular light source or reflection visible in the center. The surrounding areas are dark and textured, suggesting a complex, possibly metallic, structure. The overall quality is poor, with significant noise and low contrast.

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZMÁTÓSSÁG  
SZAVATÓSSÁG  
ZENEBRONA

## 1. INTRODUCTION

✓ AZ INTRO

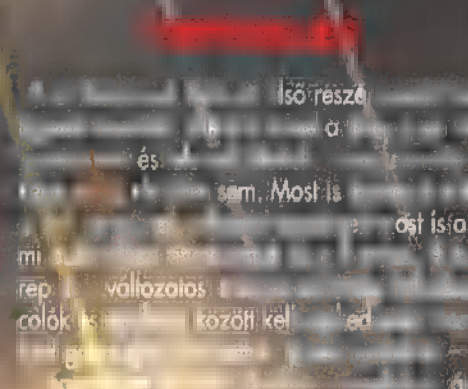
# 55%







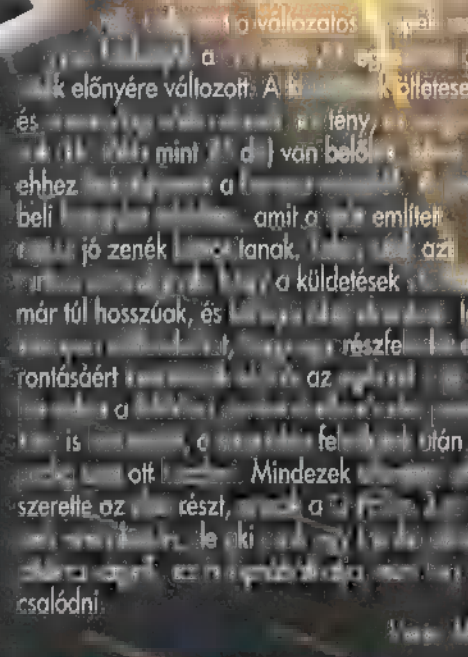
nem  
Csak én még el-  
a  
tekre és mert ezen  
olós sikere



ez nem kötelező  
mindössze



és a közelköző  
illetve a  
k  
küldetésben az  
ű likvidálása lesz.



1 JÁTEKOS  
1 MEMÓRIABLOK  
AZALAL RÁNYÍTÓ NEMEL SHOCK)  
✓ VÁLTOZATOS KÉRTÉKELÉS  
EIN INTELLIGENS KÉRTÉKELÉS  
AZ ÜBÖNSÁGOK  
TEREP KRAJZOLÁSÁN FÜR  
MITHATTAK VILÁG EGY KÉRTÉK

80%



**M**ár megint focizunk! Persze kicsit közelebből megvizsgálva az F.A. Premier League-et rá fogunk jönni, hogy tulajdonképpen nincs másról szó, csak a Fifa'99 lebutított verziójáról. Persze erősen relatív ez is, mivel a premier liga elég vonzó termőtalaj bármilyen fociprogramhoz, mégis úgy érzem ez az a bizonyos második lehűzt bőr az EA Sports tavalyi focijátékáról.

Első blikkre minden új. A navigálás nehézkes mivoltától eltekintve, szépen és látványosan vannak megoldva a menüpontok, bár én kihagytam volt az ATB-"sláger". Sajna a címét nem tudom, de ha elindítjátok a progit rögtön felismeritek. Mennyivel jobban szólt a Fatboy Slim a Fifa'99-ben! Van bajnokság, gyakorlás, saját bajnokság és természetesen saját csapat is. Minden az angol bajnokságban értendő. Szóval a menüpontok gyakorlatilag a szokásosak, nem szükséges sokat írni róluk. Egy komoly probléma azért mindenképp akad itt is. A csapatkiválasztásnál sikerült érthetetlenül megkavarni a gombkiosztást a kontrolleren, így eltart pár percig, mire végre nekikezdhettünk a mérkőzésnek. A sok apró figyelmetlenség mellett azért impresszív gondolatokat is sikerült elrejtetni a mérkőzést előkészítő beállításokban.

felvételeket is eltorzíthatták volna, úgy talán lett volna egy kis szín a játékban. Elképzelem ahogy rekedt, gépileg eltorzított Dungeon Keeper-hangon kommentálnak a srácok.

Ennyit a hangról, most jön a kép. Sokkal rosszabbak a kameraállások, mint eddig bárhol is voltak, sőt nekem személy szerint túl távol vannak a játékosok is. Persze ezen lehet segíteni, ha átállítjátok, de még így is kicsit jobban összehozhatták volna a focistákat képileg. A lassítás-opcióról jobb lenne, ha nem is írnék semmit, ám akkor könnyen lehet, hogy pár szerencsétlen megvenné a játékot. Ha valamit lassítani szeretnétek, azt bizony nagyon gyorsan kell, mert a gép csak az uccsó 5 másodpercet jegyzi meg, így ha egy kicsit is elméláztok akció-

amíg nyomom, majd a meccs második felében úgyis lelassul magától, nem? Ha kapura akartok löni kb. egy másodperccel előbb nyomjátok meg a gombot, mint tervezték, mert olyan lassú a lendítés, a célzás és legfőképp az erő beindulása, hogy addig hat másik játékos elétek lép. Az egész mérkőzésnek egy nyögvenyelős irányítása van, ami az EA Sports-tól különösen szokatlan. Pedig ahogy nehezedik egy focijáték, már csak a reflexekre számíthatunk, mivel a gép olyan gyors, hogy alig lehet követni. De kér-



## THE F.A. PREMIER LEAGUE

### A FOCI MAGASISKOLÁJA!



Minden csapatnak saját stadionja van! Ez pozitív. Ráadásul nem csak amolyan hasonló, hanem komolyan kivitelezett, megrajzolt arénák közül választhatjuk ki hazai pályánkat. A Wembley sajnos hiányzik, pedig az lett volna az igazi, ha ott is ruháztuk volna a bőrt, bár azt halottam, hogy mivel épp átépítés alatt áll a világhírű aréna, nem kerülhet forgalomba róla már egy olyan kép sem, mely régi mivoltában ábrázolja. Sebaj, ha valaki mindenképp a Wembley-gyep varázsában szeretne focizni, az játsszon egy másik progival.

Visszatérve a játék hasonlóságához, a problémák nagy százaléka magánál a mér-



tok szépségén, már csak a kapust tudjátok megnézni amint készül kirúgni a labdát. Borzasztó! Minek lassítás, ha ilyen löhalálában kell mindent megnyomni ahhoz, hogy a saját helyzetünkről ne maradjunk le?

Térjünk vissza az aktív játékhoz. Beretvább agyú játékosok még talán emlékeznek arra, amikor kb. egy éve leírtam a Fifa'99 pozitívumait. Na, ott az első helyen az volt, hogy az alapvonalon is meg lehet fogni a labdát anélkül, hogy a lendület kivinné

a kispadig. Ugye sejtitek, hogy itt ez bizony nem működik. Téptem a hajam, amikor megláttam. Ebben is sikerült visszalépni egy sokkal kezdetlegesebb szintre. Az EA-Sports fociprogramjainak mindig nagy előnye volt a könnyű kezelhetőség és az egyszerűen kivitelezhető technikás cselek. Itt egyikből sem találtok sokat. Mi a fenét keres futás közben az a vonal a kép közepén? Nem érdekel, hogy mennyire fárad a játékosom! Fussom

dem én: hogy a fenébe lepjem meg a védőket egy góllal, ha a gyomorem csatárjaim 1 másodperces reakcióidővel szűrnak kapura egy labdát. Komolyan kételkedem benne, hogy bárki is lenyomja profi fokozaton a csapatokat. Ha van ilyen az mindenképp jelentkezzen! Már csak azért is valószínűtlen, mert az ellenfelek piszkosul csinálnak. Minden labdához odaérnek, minden lövést blokkolnak. Nem hiszem el, hogy nem lehet 8 passzt egymás után lenyomni, mert biztos, hogy valahol, valaki közbelép.

Az egész játék irreálisan lassú. Pedig én nagyon örültem, amikor megláttam az EA-logót, mivel tudtam, hogy az irányításban verhetetlen Fifa-sorozat, csak jó lehet. A gombkiosztás nem is változott, csak kicsit akadozóssabb lett az egész. Én valahogy ezt

úgy képzelem el, hogy besétált néhány üzletember az EA-Sports főnökeihez és felajánlotta, hogy csináljanak egy olyan fociprogramot, ahol csak az angol bajnokságot lehet végignyomni. Ez mindenkinek tetszett és sikerült is megegyezni, ám amikor kimentek a szobából az emberkék és csak két EA-Sports főnök maradt benn összesűgtak és valami ilyet mondhattak:

-Te, adjuk a nevünket, a tartalmunkat, de a legjobb, leglátványosabb újításokat tartsuk titokban még egy kicsit!

-Igazad van, azt majd ráérünk a Fifa 2000-ben megmutatni.

Gratulálok. Sikerült a legrosszabb facióklónt létrehozni a legjobb alapötletből.

Adam



középnél jön ki. Az animációk, amik végigkísérik a játékot majdnem teljesen megegyeznek a F'99 animációival. Bosszantó! Erre mindenképp fordíthatnak volna időt, bár ez csak egy a rengeteg "átvétel" közül. Remélve, hogy új kommentárokkal, majd sikerül kicsit felrázni a játékot, sikerült két új "Jenőt" hozni a mikrofonok mögé, ám itt ki is fűjt az újdonságigénye a stábnak. Oda adták ugyanazt a 15 mondatot, amit az F'99-ben felmondattak szegény Andy Gray-el. Ez igazán felesleges volt! Ennyi erővel a régi



**THE F.A. PREMIER LEAGUE**

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENE BONA**

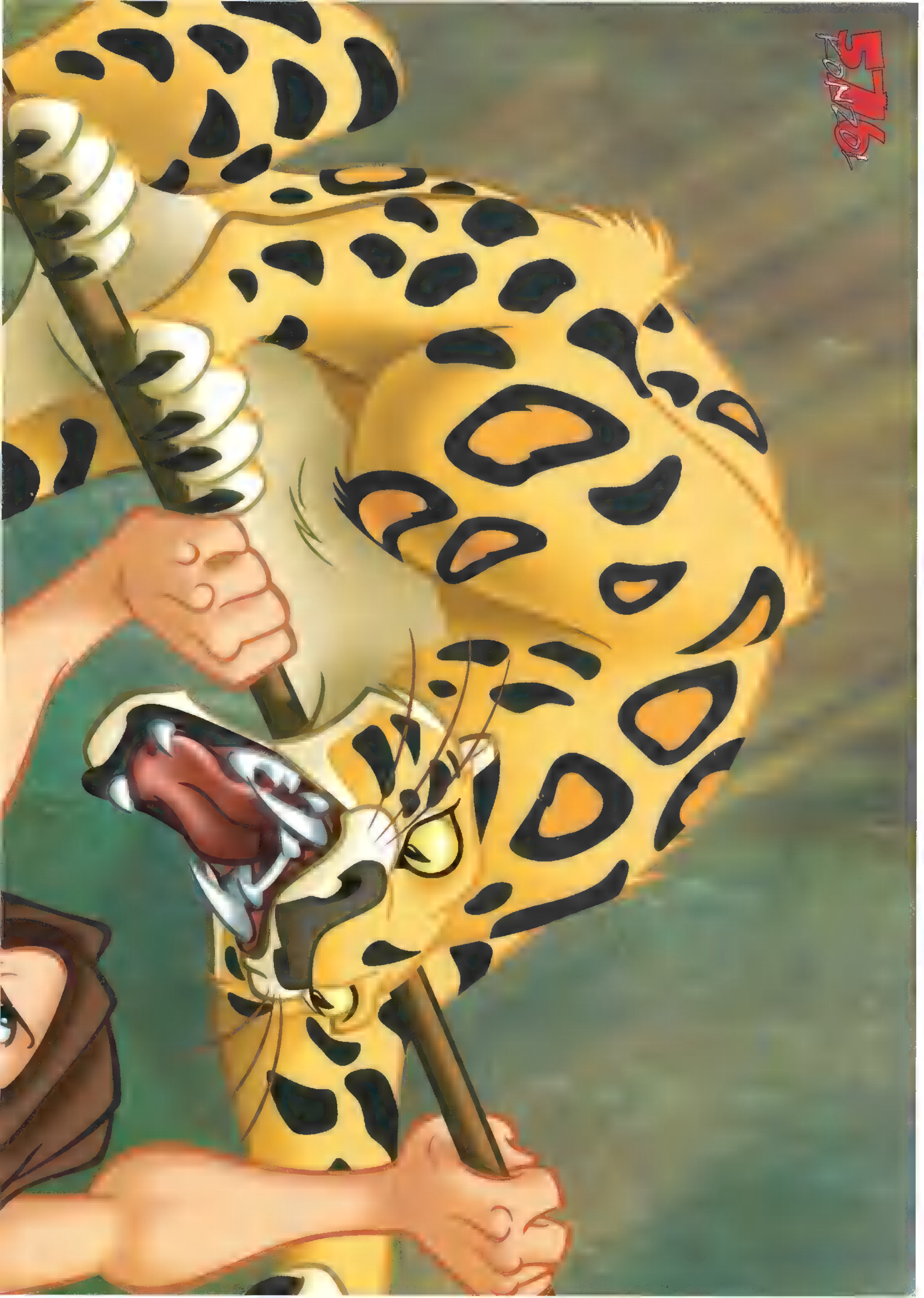
**14 JÁTÉKOS**  
**MEMÓRIABLOKK**  
**ANALÓG RÁNYÍTÓ DUAL II**

✓ **AN ALPIL LIGÁBAN**  
**PIRIT JÓ FOCIDOL**  
**× CSAK NE LENNE EGYEN**  
**PIRIT LIGÁBAN AZ RÁNYÍTÁS!**

**65%**

**576 KONZOL**







# V-RALLY 2

SS CHAMPIONSHIP EDITION





# KÓD-X

## DINO CRISIS VÉGIGJÁTSZÁS

(Folytatás a 24. oldalról)

Végre eljutottál ide, de ne örülj! Vissza kell menned egészen a kezdőponthoz, hogy szomerodjon meg a Capcom. Onnan tovább át a kerítés kapuján. Itt Rick felhív és maga után invitál. Most át tudsz menni ■ eddig zárt kerítés-ajtón (amelyik feléd esik). Jó, menj tovább, két dínó rendel! Miután bemész az ajtón, furcsa dolog történik. Jön egy repülő dínó és felkap, majd falhoz vág. Rohanj vissza a fegyveredért, majd menj be a normális kinézetű egyes ajtón (ne a zöldön). Bent van egy DDK kulcs, a halottnál még egy. A szobából az automata ajtón át menj ki. Vigyázz a repülő micsodákra! Menj be az újabb ajtón, le a létrán.

Logikai feladat jön. Van három csővezeték, piros, zöld és kék. Össze kell színek szerint kötni őket. Van itt hat gép, kapcsolókkal. Ha beállsz középre úgy, hogy a létra neked jobbra essen, szemben van valami maszat ■ falon. Bal kéz felől előlről (tehát ■ falhoz – maszathoz – legközelebb eső) az első gép az A, alatta a B, alatta a C, jobb kéz felől a falhoz legközelebbi ■ D, aztán az E, végül az F. Tedd a következőt: első a C piros kapcsoló (középső), második a D piros, harmadik a B zöld (első), negyedik az E zöld, ötödik az A kék (harmadik), hatodik az F kék.

Itt még eltolhatod a polcot, mellette lapul egy kártya is, aztán menj fel ■ létrán, ki az ajtón. Ekkor elkap a dínó. Nyomkod a gombokat, mire beleesik a ventilátorba. Jó kis vérfürdő volt, mehatsz tovább. Rövidesen visszajutsz ■ lifthez, ahol nemrég elvesztett a fegyvered. A panelen a zöld gombnál aktiválni tudod a liftet. Próbáld meg elmenni arra, ahonnan jöttél (dupla rozsdás ajtó). Amikor leszakad a föld, nyomkod a gombokat, majd menj megint vissza a lifthez. Végre le is tudsz menni vele.

Hurrá, logikai feladat! El kell pakolni a ládákat az útból. Menj fel a létrán, told el a polcot, majd használd a B1 kártyát a panelen. Ekkor a képernyőn látható programkártyák segítségével össze kell állítanod egy olyan utasítást, hogy szabad legyen az út. Ne vesződj, tedd a következőt: Fel-2, Bal-1, Le-1, Hook. Utána Start. Most Bal-1, Release. Végül Fel-2, Hook. Utána Exit.

Menj át ■ rozsdás, majd vissza, egészen a kis dínóig, fel a lépcsőn. Dupla ajtó, mentőszoba, nagyterem, EXIT ajtó, tovább a liftig (szkenneres hulla), majd le. Szép kis séta, utállak, Capcom! Itt megint van egy kódos masina, a kód LABORATORY. A dínókat a következő folyosón könnyű leölni a lézerkapu miatt. Itt egy új dupla ajtó, irány befelé. Menj át ezen a szobán is, de ne hagyd itt az újabb tuningot. Az ajtó a sarokban van. A folyosón megint társaságod akad. Kapcsold ki a lézert, majd menj be az ajtón balra. Van itt egy DDK kulcs, és a polcon is van egy dugó, amit ne hagyd itt! Vissza ■ folyosóra, tovább lefelé. Újabb lézer, kapcsold ki, ■ folyosó végén egy ajtó, itt be.

Az ajtó mellett lapul egy doboz, benne egy dugó. A piros dobozban egy fűró van. Menj a számítógéphez, felelj Yes-t, majd add be az 5037 kódot. Menj ki a szoba másik oldalán, majd a folyosón kapcsold ki ■ lézert. Megint ott vagy a dupla ajtónál, menj be, el a "balos" kis szobába, ahol a szoba végében az ajtó immáron nyitva áll. A szobában nézz be az üvegen át – meg kell menteni az illetőt.

Három jel adott (sorban egyes, kettes, hármas), ezeket a következő sorrendben kell nyomogatni: 3, 2, 1, 3, 1, 2, 1, 3, 2. Lépi be, beszélj a doktorral, majd halála után megkapod a kártyát, amin a 3695 szám olvasható. Ekkor jön egy dínócska. Nyomkod a gombokat, így beszorulsz ■ rohadék. Adj neki egy kis gázt az egyes opcióval!

Menj be megint azon a bizonyos dupla ajtón, ahol a tuningot találtad nemrég. Az ajtó mellett van egy kék képernyős masina. Használd ■ B1 kártyát a menüből. Újabb logikai feladat jön. Össze kell rakni a mintákat. Alulról-felfelé számolva a sejteket (az oszlop tagjait) mozgassd a következőket: 4-5, aztán 1-2, utána 2-3, aztán 1-2. Király! Most keresd meg a zöld lámpás fiókot, és használd rajta a B1 kártyát. Így tiéd az R kártya.

Most menj oda, ahol a fűrőt találtad (mentőszoba). Állj a kék monitoros géphez, és használd ■ L kártyát ■ bal oldalán. Ekkor Regina odahívja Gail-t, hogy segítsen neki az R kártyával a jobb ol-

dalon. Kinyílik egy kódos ajtó, de kínlódj vele, a kód ENERGY. A szobában van előtted egy pult, amelybe a béta-gamma-alfa kombinációt kell beütni. A polcot eltolva shotgun tuningot találsz. Amikor visszamész Gail-hez a másik szobába, beindul ■ riasztó. Ahol ■ fűró volt, a szekrényen van egy fehér poszter(?). Használd ezen a fűrőt, újabb logikai istenverése következik.

Balról-jobbra az első négyzet az A, a második a B, a harmadik a C. Az A-t hagyd úgy, a B-t forgasd egyszer jobbra, a C-t egyszer jobbra. A következő sorrendben tedd le őket: C, A, B. Most ugyan elhallgat a riasztó, de kitör a pánik Rick hívása után. Két választásod van: az első, hogy Gail-lel méssz a dínók szájába, ■ második, hogy Rick-kel menekülsz. Válaszd a második opciót, Rick-ke. Menj be az LR kártyás ajtón. A számítógépnél a sarokban Rick felhív, és elmondja, hogyan nyílik a vészkijárat. Ebben nem tudok segíteni, mert játékonként változik – írd le egy papírra sorban ■ megjelenő betűket, aztán nyomkodd be sorban őket. Ezt háromszor kell megcsinálni, egyre nehezebb. Ha kész, mássz le a járatba.

Végre megvan ez az idióta Dr. Kirk. Most jön az övön aluli ütés – vissza kell menned a számítógépszobába! Na, ez milyen? Korrekt vagy Capcom! Finom is túra lesz! Rick ugyan nincs itt, de végre le tudsz menni a lifttel ahol a zöld lámpa ég. A szobában az ajtó mellett van egy doboz a falon, benne egy kártya, vedd fel. Menj ki az ajtón, majd fuss végig ■ korlát mellett, be a balra eső szobába. Itt az "emergency" dobozon (sárga-fekete) használd az előbb talált kártyát. Menj ki az ajtón, a többit a Dual Shock megmutatja. Igen hülye feladat következik: el kell futni a párkány végére. Közben a T-Rex folyamatosan kapkod utánad. Amikor elérsz az ajtóhoz, felfele kell mocogni, hogy a dög ne tudjon elkapni. Addig kell kibírni (kb. 15 másodperc), amíg Rick kinyitja az ajtót. Pár folytatás után sikerül, ne idegeskedj! Bent Regina hívja ■ helikopterpilótát.

Most el kell menned arra külső udvarra, amelyik a nagyteremből nyílik (ott volt egy hulla). Vigyázz a repülő dínókkal és fuss el az út végére az ajtóhoz. Újabb folyosó,

két döggel, irány a végén az ajtóhoz. Ne a kék ajtóhoz, a szürkéhez! Bent a létrán csak akkor menj fel, ■ lény kell. Most jön az elmaradhatatlan Sokoban, azaz ládatologatás.

Ha középen állsz, jobbra-szemben veled a falon ott van az Exit felirat. Balra van két világosbarna láda, a felső az A, az alsó a B. Jobbra is van három, ■ jobb-felső az E, alatta D, alatta C. Told el A-t jobbra, B-t le. C-t jobbra, D-t fel. Nem volt nehéz. És most ugrik a majom a vízbe!

Jön a helikopter, de elkapja ■ T-Rex. Amikor megkapod az irányítást, fuss szorosan körbe a roncs mellett, a nyitott dupla ajtóhoz a sarokba. Rick megkér, hogy még egy cseppet tartsd szóval a T-Rexet. Kb. 20 másodpercig kell kitartani, ha a roncsához nagyon közel futsz körbe-körbe, nem lesz semmi bajod. Egy idő után ismét megjelenik a brazil gyerek, na akkor már tényleg odafuthatsz az előbbi ajtóhoz.

A lift leáll. Menj ki, majd be az első ajtón ■ beugróban. Találsz néhány kártyát EV jelekkel, meg egy hullát cuccokkal, asszem még egy iratot is, amit olvass el. A 01-es ajtó mögött Rick már megjavította a liftet. Továbbmentek, megint leáll a lift. Közben Gail is jelentkezik. Rick elküld egy biztosítékért. Ahol Rick áll, onnan balra a sarokban van egy kis ajtó, menj be. Itt megtalálod a cuccot (van egy polc is). Vidd el Ricknek. Amikor kész, menj be a másik egyes ajtón, pirosas lámpa ég fölötte. Van itt egy B3 kártya, majd told el a polcot, ott van egy dugó. Rick mellett van egy B1 kulcs, vedd fel majd beszél a csávóval. Végül menj ki az új ajtón.

Itt meglátsz egy hullát, nála van egy fontos kulcs. Sajnos történik egy kis baleset, így nem tudod egyből felvenni. Viszont megjelenik két nagy dínó. A fekete harmonikaajtón a létra mellett be tudsz menni. Ez a fegyverszoba, jegyezd meg. Vedd fel a B3 kártyát és a kulcsot. Menj ki, majd fel a létrán. Használd a B1 kártyát ■ panelen, majd a már ismert módszerrel tedd szabaddá az utat a testhez. Segíteni nem tudok, mert a ládák felállása játékonként változik, de az a lényeg, hogy a felső és jobb oldalt takarítsd ki. Így körbe be tudsz menni a DDK kulcsért.



Most menj vissza a B3 szintre, a dupla ajtóhoz a biztosítékszék-rény mellett (a földön fehér nyíl mutatja az utat hozzá). Öld meg a dinókat, a szobában a végén kutasd át a testet a dugóért. Menj be a dupla ajtón a lift mellett. Fordulj jobbra, menj fel a lépcsőn. Lesz itt egy szellőző, ne menj bele, inkább az ajtón. A szobában beindul a riasztó (Total Recall effekt látható), de a számítógépnél könnyen ki tudod kapcsolni. Van még itt egy DDK kulcs is. A sarokban a hullánál van egy kártya, a dobozokban egy dugó. Most már bemehetsz abba az előző szellőzőbe, le, majd balra. Az első ajtó zárva, a második a tied. Itt találod Gail-t. Miután elmegy, vedd fel a cuccokat és menj ki. Most menj a folyosón vissza és lefelé, majd vedd fel a C kártyát. Vigyázz, lesz itt egy eléggé vad dinó. Menj be a C ajtón, ahol természetesen újabb DDK kulcsot találasz. Irány vissza a szellőzőbe, majd még mindig vissza, le a kis lépcsőn a zöld terembe. Rick közben fel fog hívni. Itt éppenséggel már ki tudod nyitni a lézert, egy dugó van a ládában az A ajtó előtt. Menj el a szép tiszta terem-be, ahol a lift is van, meg a hulla, meg a fekete jel a padlón. Itt a falon van egy PORT felirat, azt az ajtót válaszd. A kódja WATERWAY, ne görcsölj vele. Van itt bent egy hulla, nála egy dugó, ami neked kell. Megérkezik Rick is, menefrend szerint. Néhány szerencsétlen flótás segítséget kér, és persze ki menjen, ha nem a nő! Vedd fel a kártyát ami az asztalon van, aztán ROHANI mint az állat a B3 fő hangárjába a nagy lift felé (óriási harmonikaajtó, de a térkép is mutatja pirosan). Megjön T-Rex koma is, de falsot harap, pontosabban megessi a birkózógépet. Le is veri a víz rendesen.

Vedd ki a biztosítékot az üveg mögül, és vidd vissza oda, ahonnan hoztad. Micsoda ötlet, le a kalappal Capcom! (Gyalázat!) Tedd be a biztit, majd állítsd be a piros-kék-zöld-fehér sorrendet. Aztán jönnek a karok a falon. "És lőn világosság!" Most fuss vissza a lifthez, és kutasd át a hullákat – mindenkinél van valami kulcsféle. Most már végre elmehetsz a Portos ajtóhoz, Rick-hez. Itt az idő távozni. Dr. Kirk megint alkotott, zsákutca. Van viszont itt egy kulcs, azt vedd fel. Irány a kis lépcsőn fel (ez az emelet), a "Total Recall"-os szobába. Itt használnod kell a B1 kártyákat a nagy kék monitor mindkét oldalán, aztán benyomni a 0392 kódot. Megint "sejtrakosgatás" jön. Ezt már tényleg nem rágom a szádba – a bal oldalon rakd alulra a fehéreket egymásra, a jobb oldalon a pirosakat alulra egymásra, aztán a "csere" ikonnal a pirosak felett levő üreseket cseréld ki a fehérekkel. Így kijön a fehér-piros kombináció a jobb oldalon.

Menj ki, aztán fel a szellőzőbe. Mássz le, itt már voltál, de most végre jobbra is tudsz menni, ha kikapcsolod a lézert. Menj be a C ajtón, aztán vedd fel a DDK kulcsot az asztalról. Kínáld meg a dinót is, ha már itt vagy. A sarokban a dobozban dugó lapul. A másik sarokban van egy üvegszéf, a kódja 1281. Tuning cucc van benne. Menj ki a C ajtón, aztán irány vissza a "röntgen" szobába. A folyosó végén van egy DDK ajtó, melynek kódja STABILIZER, de szenvedhetsz is vele, ha akarsz. Menj tovább, lesz egy kis történet, de lényegtelen. Rövidesen újabb kódos ajtó – megmondjam? – oké, DOCTORKIRK. A következő nagy ajtó zárva. A zöld masinán – mellette – használd az egyik B2 kártyát, a következő masinán a másikat. Megint film következik, egy bazi nagy gépet látsz. Nem messze van egy világító gomb(?) a falon, ami a hidat nyitja. NE MENJ AT a hídon, még ne. Menj tovább, be a szobába, fel a lépcsőn, vedd fel a cuccot a dobozból. Irány tovább jobbra, be az ajtón, ahol – végre – megint logikai játék vár rád. Hurrá!

Oké, segítsek. Az A-t egyszer balra, B-t egyszer balra, C-vel semmit. Sorrend: B, C, A. Vissza az előző szobába, de most irány le a lépcsőn. Van itt egy Level B kártya, ezt vedd magadhoz. Ennyi volt, menj fel a lépcsőn. Kapd el a liftet, menj fel vele a B3-ra. Irány a fegyverszoba – mondtam, hogy jegyezd meg hol van (a mentőszoba után tovább)! Kikapcsolhatod a lézert, a helyiségben a dobozokban egy dugót, a polcon egy másikat és töltényt találsz. Itt már nekem kezdett a játék KISSÉ uncsi lenni.

Megint erőltetett menet következik. El kell menned vissza abba a szobába, ahol a fel/le vezető lépcső meg a hid van. Az egyik sarokban van egy kék számítógép monitor. Ha bekapcsolod, ugyan történik valami, de leáll a rendszer. Ekkor Regina ráver egyet a masinára! Most futás be a zöld lámpás ajtón (a hátad mögött), ahol a sarokban a manus fekszik, immár széttrancsírozva. Menj a falon levő nyitott kék egységhez és használd rajta a szkennert, így tiéd a doki ujjlenyomata. Menj tovább a rácsok felé... Tovább... Gail hála Istennek megint jókor jön. Kisebbségi történet-mesélés következik, hála a dokinak. Tiszta gyagyás az ipse! Most meg kell találni két gépezetet (kapsz egy Level A kártyát). Megjön az örökké későn érkező Rick. Az első választási lehetőség a B3 rész, te inkább a másodikat kérd, a B2-t. Kapsz egy diszket is, ajándékként. Ebben a szobában találsz még egy dugót a dobozban. A térkép pirosan mutatja az úti célt.

DE előbb menj ki a sarokban levő ajtón, ne azon, amelyik a kis folyosó végén van és a sötétzöld részbe vezet. Röntgen melletted

van egy UGYANOLYAN ajtó, azon menj be. Visszafelé a fehér részben találsz egy eddig zárt piros-feketé A betűs ajtót. Menj be és vedd fel a tuningot a hátsó kis folyosórészből. Told el a nagy székrényt, itt lapul egy dugó és egy gomb a falon – persze nyomd meg. A szoba közepén levő gépen használd a diszket, majd add be a "csipogós" kódot – jó, jó, máris mondom – 3-6-7-2-0-4. Máris tiéd a két áhított felszerelés. Ismét kirándulás, vissza a röntgen szobába. A sarokban a hulla melletti gépbe a 78814 kódot írd be – persze előbb használd a menüből az egyik ID kártyát! Most el kell menned a hídhöz, be a központi részbe a sok számítógép és monitor közé, ahol a kék monitor előtt babráld a pultot. Persze ismét semmi sem történik. Lehet, hogy ide nem is kellett volna bejönni – bocs, éjjel 12-van, fáradok!

Most menj el ahhoz a T alakú elágazáshoz a térkép tetejére, ahol a szellőző bejárata is van. Menj be a C ajtón, ami a lézerek közel esik. A szobának van egy belső része, ahol az egyik kanyarban egy képernyő van a falon – a hátad mögött pár billentyűzet van. Használd a diszket a képernyőnél, így kapsz egy kék szerkezetet. Ismét vissza a T elágazáshoz, ezúttal balra az utolsó ajtóhoz. A falon ott a kék gép, ahol megint csak betűket kell megjegyezni. Csináld meg, kinyílik egy ajtó. Ja, majdnem elfelejtettem – ahol Dr. Kirk meghalt, ha most visszamész, találsz mellette egy papírt – szerintem nem fontos, mert anélkül is boldogulsz. Inkább irány a T elágazás, ahol a harmadik – lefelé – irányt válaszd. Be a C ajtón. Számítógép kék monitorral a déli falon, megint a CD, a kód 0204. Két berendezést kapsz ezzel a módszerrel. Keleti fal, nagy képernyő és billentyűzet a sarokban – itt a kód 0367. Megvan a következő szerkezet.

Menj vissza a T elágazás azon szobájába, ahol az első kék masinát felvetted. Menj a középső számítógéphez, és használd fel az összes alkatrészt, amit eddig gyűjtöttél. Mind a hatot. Ezekből egy kis ügyességi játék során két nagyobb szerkezetet kell eszközölni. Nem nehéz, csak fárasztó ennyi szenvedés után. Tehát ezután irány az a szoba, ahol a fel/le vezető kis lépcső van – ahol korábban hibát jelzett a számítógép. Ha most bekapcsolod, már jó lesz. Ezután viszont bemehetsz a szomszédos szobában a hídon a központi géphez, ahol a sarokban nyomd meg a zöld gombot, aztán használd a két cucc közül a SZÜRKÉT, majd menj le a négyzet alapú lifttel (kicsit arrébb találsz körbe az úton) és ott pedig a KÉKÉT. Végül menj el jobbra és kapcsolj be a dupla monitoros számítógépet. Van itt még egy dugó is, ezt vedd fel. Újra fel a lifttel, át

a hídon, itt is egy számítógép, ezt is kapcsolj be. Végre egy kis mozi! Megint te jössz. (Ha nem akarsz a játékot háromszor lenyomni a megnyerések miatt, most ments állást valahol a közelben!) Futás vissza abba a szobába, ahol Gail fekszik (a két ikerajtó közül az alsó, aztán lefelé ebből a szobából a "Don't bother me" ajtón át) – kezd már ez a mászkálás kissé IDEGESÍTŐ lenni!

Gail papa ad egy nyomkövetőt. Előkerül közben Rick is, aki ugye mindig lemarad az akcióról. Végül megint választanod kell, de ez a választás befolyásolja azt, hogy melyik megnyerést fogod majd látni!

## ELSŐ LEHETŐSÉG

Kirk megfogva, Gail halott. Egyetértesz Gail-lel, hogy ő kapja el a dokit. Most már csak röviden. Menj a T elágazás végébe, a térkép bal-felső szobájába. Mozi. Innen a PORT szobába, majd tovább az adódó úton, a léggárna-hangárba. Vedd fel a lövedékeket, szállj ki a csónakból és küzdj meg a T-Rex-szel. Vége, de nem az igazi!

## MÁSODIK LEHETŐSÉG

Gail él, Kirk elmenekült. Egyetértesz Rick-kel, és hagyjátok a dokit a fenébe. Most már csak röviden. Menj a fegyverszobába, majd a hangár következik, végül a Port. Itt használnod kell azt a tárolót, amit Rick-től kaptál a szoba délkeleti sarkában levő hordón. És újra a hangár jön. És persze a csata T-Rex-szel. Vége, de nem az igazi!

## HARMADIK LEHETŐSÉG

Kirk megfogva, Gail él. Bármelyik fenti egyszerűbb módot is választod, nem az lesz az igazi megnyerés! Ehhez a következőket kell tenned: mindegy kivel értesz egyet, ne menj a térképen pirossal jelzett szobába, hanem kapcsolj be a keresőt, amely megmutatja a doki helyét. Keresd meg ezt a szobát, itt láthatod, hogy a doki el akar lógni a helikopterrel. Jól le is csapod ezért. Vedd fel a töltényeket, menj ki a szobából, majd győzd le a T-Rex-et. Ez az igazi megnyerés!

## NORMAL MÓD

Ha a játék elején a Normal módot választod, ugyanez a leírás használandó, csak nehezebb az egész.

## OPERATION I WIPE OUT

Végigjátszás után egy új mód áll rendelkezésedre, amelyben nem menthetsz és nem használhatod a térképet.

Martin



# FINAL FANTASY VII TELJES VÉGIGJÁTSZÁS - I. RÉSZ

Kicsit meglepődtem mikor a Martin megkért arra, hogy készítsek egy teljes végigjátszást a Final Fantasy VII-ről, mivel ez a játék a videojáték történelmének egyik leghosszabb darabja. Nem is csoda hát, ha szinte minden hónapban levelek tucatjai érkeznek hozzánk, melyben segítségeket és tippeket kértek tőlünk. Közkíváncsra tehát essünk neki a Final Fantasy VII végigjátszásnak. Előjáróban csak annyit, hogy ez a végigjátszás azoknak készült, akik csak most ismerkednek a Final Fantasy VII világával, nem pedig profi játékosoknak. A játékban felelhető titkos dolgokat nem fogom újra elmondani, ha valaki a titkokra, illetve a materiák használatára lenne kíváncsi, az lapozza föl a legelső három, illetve a '99/6-7 és a '99/8-as számainkat. A kezdő játékosok kedvéért lássunk néhány alapszabályt:

1 - soha ne menekülj el harcból, minden csatát vívj meg, mert minden megvívott csata után csak erősebbek és fejlettebbek leszel.

2 - soha ne adj el semmi fél materiát még akkor sem, ha semmire nem is lesz se lehet tudni, mikor melyik materiának vesszük majd hasznát. Ha pénzügyi gondod van inkább harcolj, és gyűjts.

3 - mindig beszélj mindenkivel (néha többször is) és minden egyes helyet vizsgálj át, bár azt hiszem ezt fölösleges megemlítenem. Nagyon jó cuccokat találhatsz.

4 - ha új városba vagy településre érsz, mindig vásárolj be az üzletekből. A játék végéig vissza is lehet menni egy-két régebbi bolygóba, mert új felszereléseket árul. Ezek után azt hiszem neki is kezdetünk a konkrét végigjátszásnak.

## MIDGARBAN

Te vagy CLOUD, egy volt első osztályú katona (First Class Soldier), aki éppen otthagya a katonaságot és egy lázadó csoporthoz az AVALANCHE-hez csatlakozott. Ők a SHINRA nevű - az egész világot behálózó - vállalat ellen küzdenek. A Shinra terrorral irányítja a világot, és mellesleg övék a bolygó legnagyobb városa is, MIDGAR. Ők látják el a világot energiával, méghozzá a rejtélyes Mako energiával, amelyet a földből nyernek. Ha azonban a Mako elfogy a bolygó elpusztul, ennek megakadályozása érdekében küzd az AVALANCHE. Fel akarják robbantani Midgar összes reaktorát, ami kitermeli a Mako-t. Ezenkívül minden karakternek megvan a saját oka, amiért gyűlöli a Shinrát. Szóval Cloud leugrott a vonatról és a csapat vezetője BARRET felszólítja, hogy kövesd. Előtte azonban vizsgáljuk át a katonák hulláit, mivel Poti-on van náluk, ami a játék elején a legfontosabb öngyógyítás. Ezek után nyomjuk meg a Select-et, mivel ennek hatására egy ujjacska mutatja a helyzetünket, és színes háromszögek pedig az ajtókat - én már sokszor végigvittem a játékot, de ezt mindig bekapcsolom. Szóval kövessük Barret-et, és beszéljünk Jessie-vel, majd a többiekkel. Végül is a reaktorban kötünk ki, ahol Jessie mindig megmondja merre is kell menni, útközben Barret is csatlakozik hozzánk, innentől kezdve - kisebb nagyobb megszakításokat kivéve - velünk is marad. Barret nem egy rossz karakter, de van nála jobb is, mindenestre a játék elején egész használható. A reaktor végében megtaláljuk az első Materiánkat a Restore-t, előtte azonban ne felejtsetek el menteni. Rakjuk a bombát a helyére, ám történik valami Cloud-dal. Ezután készülünk az első lövészre. A robotszörny legyőzése nem nagy feladat, csak sokat gyógyítsuk magunkat. Amikor fel-emeli a farkát ne támadjuk meg, mivel ellen-

támadásként lézerrel agyonvág minket, és mellesleg nem is tudjuk nagyon sebezni. A legyőzése után irány ki a reaktorból, mivel csak tíz percünk marad. A lift előtt beszéljünk Jessie-vel és a többiekkel - ők kinyitják az ajtókat. Végül is kijutunk a reaktorból, ahol Barret felszólít, hogy menjünk a rejtékhelyre. Menjünk az egyetlen lehetséges irányba. Útközben összefutunk egy titokzatos virágos lánnyal, akitől ha akarunk vehetünk virágot. Menjünk tovább, míg néhány izgága Shinra katona megtámad minket. Ha akarunk, harcolhatunk velük, de a játék is foghatjuk a dolgot a végeredmény ugyanaz, a vonat tetején landolunk. Miután kibeszéltünk magunkat Barrettel, kövessük őket. Beszéljünk mindenkiel - főleg Jessie-vel, aki felvilágosít minket, hogyan is működik Midgar. A lényeg az, hogy Midgar szektorokból áll, amin a gazdag emberek élnek. A szektorok alatt a nyomornegyedek találhatók, itt laknak a szegények. Egy kis idő múlva befut a vonat és megérkezünk az AVALANCHE rejtékhelyére, a 7-es szektor nyomornegyedébe - az állomásról balra menjünk, ne jobbra! Nézzünk szét a városban, majd menjünk be a bárba, ahol találkozunk egy TIFA nevű hölgygel, aki Cloud gyerekkori barátja - itt van még Barret kislánya Mareline is. Ereszkedjünk le Barrethez a lifttel a flippergép mellett és beszéljünk vele, majd fel Tifához, aki nem akarja, hogy elmenjünk - valamint levezeti a Barret és Cloud közötti nézeteltéréseket. A rövid visszaemlékezés után Barret jelenik meg, aki megadja a tartozását 1500 gil-t. Másnap reggel Barret megkér, hogy magyarázzuk el neki a materiák működését, ha nem lennénk tisztában, ezzel ezt tegyük meg. A következő küldetés felrobbantani az 5-ös szektor reaktorát, ám ehhez Barret-en kívül Tifa is csatlakozik hozzánk - Tifa a játék leggyengébb embere, talán csak a limitjei miatt érdemes a csapatban taratni. Még mielőtt a vonathoz mennénk, vizsgáljuk át a 7-es szektor minden egyes helyszínét, például vegyünk fegyvereket, materiákat, beszéljünk mindenkivel. A Beginner's Hall nevű helyen van egy All materia is, ez fontos! Ha mindent átvizsgáltunk mehetünk a vonathoz - ám előtte még rendezzük be a materiáinkat. A vonaton - rövid beszélgetés után - akad egy kis probléma, így menekülnünk kell mindig a következő kocsiba - csak gyorsan, mert letelik az idő. Végül az alagsorban landolunk, ahol felfelé indulunk el. Kezdjünk mászkálni - át kell mászni néhány akadályon. Rövid járkálás után a reaktorba csúszdázunk, ahol ugyanabba az irányba menjünk, mint az előző reaktorban. Rakjuk le a bombát, most megint történik valami Cloud-dal, ám ez most még érdekesebb, mint eddig. Irány a lift - fel a lépcsőn - majd egy irányítópanelhez jutunk, ahol a többiekkel egyszerre nyomjuk le a gombot. Ha kinyit az ajtó menjünk tovább ki a reaktorból. Hoppá, Shinra katonák mindenhol, sajnos csapdába csaltak minket. Nemsokára megjelenik a Shinra főnök, az Elnök. Ő habrattol valamit egy SEPHIROTH nevű emberről meg arról, hogy most leszámol az AVALANCHE lázadókkal. Erre a célra már ide is rendelte legújabb fegyverét, egy robotkatonát. Az ő legyőzése nem okoz gondot, gyerekjáték lesz elintézni. A robbanás után Cloud lezuhan, ám szerencséjére egy templomtető és egy virágágy fogja őt. A már ismert virágos lány ébreszt minket akit AERIS-nak hívnak. Beszéljünk el vele. Időközben egy furcsa fekete ruhás fickó jön be a templomba. AERIS elmondja, hogy szüksége lenne egy testőrré, aki kijuttatja őt innen a templomból, mivel a Shinra valamiért üldözi őt. Szóval ki kell menteni AERIS-t. Itt

megismerkedünk a játék - szerintem legjobb figuráival - a TURKS-ökkel. Még csak egy tagjukkal találkozunk RENO-val. A Turks-ök végzik a Shinrának a piszkos munkát - irtás, gyilkolás, emberrablás, zsarolás stb. Én személy szerint imádom a Turks-öket - mindig egy jellegzetes "csejintgető" zene jelzi a jelenlétüket és talán ők a FF VII legkarakteristikusabb szereplői. Szóval ott tartottunk, hogy menekülünk, ám időközben AERIS-t egy kis baleset éri mivel lezuhan - az egyszerűség kedvéért AERIS-szal menekülünk a katonák elől ("Run" paranccsal) - harcolhatunk is, vagy a hordókat is dobálhatjuk ellenteleink fejére, döntjük el mit teszünk. Végül a tetőre érkezünk, majd pedig ki a szabadba. Itt AERIS megkér, hogy kísérjük haza. AERIS-től megtudjuk, hogy aki katona volt, annak egy furcsa ragyogás van a szemében, ez a Mako-nak köszönhető. AERIS első szerelme is katona volt, innen tudja ő ezt. Most épp az 5-ös szektor nyomornegyedében vagyunk. AERIS háza balra és fent van - más irányba nem is lehet menni. A kis falut vizsgáljuk meg és tegyük a szokásos dolgokat azaz fegyver, karpáncs, materia és tárgyvásárlás, ezt utólagára írtam le, innentől kezdve minden városban az legyen az első, hogy cuccokat veszünk. Ha végeztünk menjünk AERIS házához (innen jobbra van), ám még mielőtt bemennénk, jobbra vegyük fel a cuccokat. Bent a házban megismerjük AERIS anyját ELMIRAT, majd Cloud elmeséli a tervét, miszerint eljut Tifához a 7-es szektorba, ám ehhez előtte még át kell mennie a 6-oson. Ehhez AERIS akar segítséget adni, ám Elmira rákér minket, hogy amíg alszunk, hagyjuk ott AERIS-t. Mikor kimegyünk a szobából, amíg le nem megyünk a lépcsőn ne használjuk a tulást, mert AERIS rögtön észrevesz minket. Menjünk balra a 6-os szektor felé, a bejáratnál AERIS vár ránk és rövid csevegés után csatlakozik hozzánk. Ha eddig Order paranccsal nem hoztuk AERIS-t egy szintbe Cloud-dal, akkor ezt most tegyük meg. A romokon keresztül menjünk felfelé a játszótérre - alulról lehet felmenni a rózsaszín rúdon. A játszótéren elbeszélgetünk, majd egy Chocobo szekér érkezik, melyen Tifa is rajta van, elég furcsa öltözkében. A kocsit elhajt, AERIS pedig utána megy, kövessük tehát őt. Egy Wall Market nevű helyre jutottunk, ahol AERIS újra csatlakozik. Miután átvizsgáltuk a városrészt, menjünk jobbra a Honey Bee Inn bejáratához (a kulcsot a közelben állógató embertől kapjuk, többször beszéljünk vele), ahol kérdezzük ki az itt állókat. Az egyik embertől megtudjuk, hogy Tifa egy Don Corneo nevű ember házában van, aki a Wall Market legerősebb embere és ő uralkodik itt. Menjünk felfelé Corneo házához és beszéljünk a kapuőrrel. Mint megtudjuk, ide csak nők léphetnek be, tehát elméletileg csak AERIS mehetne, ám ezt Cloud nem engedi, mivel aki ide belép, annak el kell töltenie egy éjszakát Don Corneo-val. AERIS-nak azonban van egy remek ötlete, méghozzá az, hogy öltözzön Cloud nőnek, és beléphet ide. Cloud kezdetben tiltakozik ám - más megoldás nem lévén - belemegy a dologba. Látogassuk meg a ruhásboltot és beszéljünk az eladóval. Az üzlet tulajdonosa éppen a kocsmában van, így megkérünk minket, hogy hozzuk haza. Irány tehát a kocsmába, ahol beszéljünk az öreggel, majd menjünk vissza a ruhásboltba (ha részleteket akartok olvasni a nőnek öltözésről, lapozzátok fel a '99/6-7 számunkat). Itt Cloud-nak szüksége van még egy apróságra, amivel rendbe hozhatja az összképet. Menjünk az edzőterembe és beszéljünk a főnökkel, majd vegyünk részt a felülés versenyben. Miután megkaptuk a cuccot, irány vissza

a ruhásboltba. Némi közjáték után végre átöltözünk és mehetünk Corneo-hoz. Bent menjünk a pincébe, ahol Tifa várakozik. Kicsit meglepődik, hogy mi is keresünk itt, ám Cloud hamisraosan megnyugtatta, hogy csak ki akarja szabadítani. Tifa elmondása szerint azért van itt, mert a Shinra tervez valamit a 7-es szektorral és erről Corneo tud valamit, így Tifának kellene kiszednie Corneo-ból az információkat. Ám ezt Cloud - a helyzetre való tekintettel - nem engedi. AERIS-nak azonban van egy remek ötlete, mivel Corneo minden nap három lány közül választ, hogy kivel töltsen az éjszakát. AERIS számítása szerint meg is vannak három, igaz Cloud-nak ez eleinte nem tetszik, ám végül mégiscsak belemegy a dologba. Miután Corneo választott egy szobába kerülünk, ahol - rövid járkálás után - nyírnak ki Corneo emberei (már ha nem Cloud-ot választja Corneo). Miután végeztünk, menjünk megmenteni a csajokat. Szerencsére sikerül Corneo-t megzsarolni - ha nem beszél, embereink levágják azt, ami neki a legfontosabb - így Corneo úgy vall, mint a víz folyás. A Shinra azt tervezi, hogy szétrombolja a 7-es szektort tartó oszlopot, így a szektor rázuhan a nyomornegyedre, megölve mindenkit - ezzel akarja a Shinra elpusztítani az AVALANCHE-t. Persze miután elpusztult a szektor, a Shinra úgy állítja be, mintha az AVALANCHE tette volna. Corneo átveri Cloud-ékat, így ők a csatornában landolnak. Ezután jön egy kis bevágás, melyben a Shinra elnök is elmondja a tervét REEVE-nek, a Shinra építésiügyi miniszterének, aki ellenzi azt (ő az egyetlen Shinrának aki jó ember). Szóval a csatornában vagyunk ahol - miután elcsevegtünk a csajokkal - egy szörny támad ránk, akit nem lesz túl nehéz elintézni. Ezek után indulunk az egyetlen lehetséges irányba. Szépen szedjük fel mindent, és siessünk, mivel a Shinra már megtámadta a 7-es szektor tartóoszlopát - annyira azért nem kell sietni, mert időlimit nincs. Ha kiértünk a csatornából a vonatoknál landolunk. Itt csak át kell mászni a vonatokon, mindenhol van valahol egy járat, ahol el lehet menni. Végül néhány vonatot kell beindítani a tovább jutáshoz, de ez nem okozhat gondot. Ahogy megérkezünk láthatjuk, hogy az oszlop már ostrom alatt van, ám Barret-ék még tartják a frontot. Mielőtt elindulnánk segíteni, Tifa megkéri AERIS-t, hogy vigyázzon Barret kislányára, Mareline-re. Kezdjünk felfelé mászni a tartóoszlopra, és mégse álljunk Barret-ig. Ahogy megérkezünk Reno is előjön és beindítja a bombát. Most meg kell küzdeni Reno-val. Ha valakit a piramissal megbénít, támadjuk meg azt az embert akire ráakta, így eltüntethetjük. Vigyázzunk, mert ha mindhárman kapnak egy ilyen, akkor megnézhetjük a Game Over képernyőt. Ettől eltekintve nem lesz nehéz elintézni, mondjuk jó Turks szokás szerint úgyis el fog menekülni, ha győzünk. Ezután a Turks-ök, főnöke Tseng jön elő, aki helikopterén elrabolja AERIS-t, majd angolosan távozik. Barátaink hiába próbálják hatástalanítani a bombát az felrobban, így Barret hátába kapaszkodva menekülnünk kell egy kötélen át a 6-os szektorba. Végül a 7-es szektor elpusztul az itt élő emberekkel együtt, beleértve az AVALANCHE tagjait is. Mareline-nek szerencséje volt, ugyanis AERIS az utolsó pillanatban biztonságba helyezte. Irány tehát AERIS háza, hátha valamit megtudunk a kislányról - izgalmas, hogy Cloud-dal megint érdekes dolog történik, vajon mi lehet ez? AERIS házában Elmira-t találjuk, aki elmondja, hogy ő csak AERIS mostohaanyja. Az igazi anyja a vonatállomáson halála előtt bízta Elmira-t AERIS-t. Ő egy különleges lány volt



mivel egy különös ősi népcsoporthoz tartozik – az Ancients-ekhez – akik már eltűntek a földről. Ezek az emberek – mint Aeris – különleges képességekkel vannak megáldva (tudnak beszélni a bolygóval), ezért fontos Aeris a Shinrának, kísérletezni akarnak vele. Végül is Aeris megmentette Marelina-t, aki Barret legnagyobb öröme itt van a házban. A kis csapat elhatározza, hogy kiszabadítja Aerist, ám ez nem lesz könnyű, mivel a lányt a Shinra főhadiszálláson tartják fogva. Először menjünk a Wall Market-be, egészen pontosan a fegyverboltba, ahol a boltos mellett van egy másik ember is, akivel beszéljünk. Ő valami cuccot akar eladni nekünk, bízunk meg benne és vegyük ezt meg – kell a továbbjutáshoz (elem). Ezután menjünk a gyerekek után a falhoz, ami tele van firkákkal. Itt van egy nagy cső, amin fel lehet mászni. Ezt tegyük meg és menjünk felfelé. Utközben a kis gépekbe be kell rakni a boltostól vett elemet, akkor beindíthatjuk a gépeket, pl. a propellert és így tovább mehetünk. Fent a lengő csónél csak a jó időzítés a fontos – ki kell tapasztalni, hogy mikor nyomjuk meg a Kört. Ha ezt az akadályt is sikeresen vesszük, bejutunk a Shinra főépületbe. Itt két lehetőségünk van a bejutásra: választhatjuk a főbejáratot sok-sok harccal, vagy mehetünk a hátsó bejáraton is. Én az előbbi javasolom, mivel az utóbbinál 60 emeletet kell megmennünk gyalog lépcsőn – ez iszonyú unalmas, a másik legalább izgalmas. Bármit is választunk, az 59-edik emeleten kötünk ki. Itt nyírjuk ki a katonákat, akkor megkapjuk a 60-adik emelet kulcsát. Itt az oszlopok mögött rejtőzve kell átvágni Barret-et és Tifát, vigyázzunk, ha észrevesznek minket, akkor megtámadnak és kezdhethetjük az egészet előlről. Amikor elfordulnak a katonák akkor hívjuk a többieket. A következő emeleten diskuráljunk mindenkivel, de aki Aeris-ról beszél azzal többször is, mivel ő adja a 62-edik emelet kulcsát. Csacsogjunk Midgar polgármesterével DOMINO-val. Ha jól válaszolunk a feltett kérdésre, hogy "Mi a kedvenc szava", akkor egy Elemental matériát kapunk. A baj az, hogy minden játéknál más és más a kedvenc szava, általában három szó szokott lenni gyakoriság szerint (eddig ezek voltak): Bomb, Mako, és volt már King is. Ha kitőztük melyik az, megkapjuk a 65.-ik emelet kulcsát. A 63.-ik emelet kicsit trükkös. Van három kupon, amelyeket beválthatunk a gépnél, de csak egyszer. Az ajtók zárva vannak, és hármat nyithatunk ki belőlük. Össze lehet/kellene szedni három tárgyat. A megoldás a szellőzők használatában rejlik, így pont elég lesz a három ajtónyitás. Ha megvagyunk mehetünk tovább. A 64. emeleten kialudhatjuk magunkat és menthetünk is. Kutassuk át a szellőnyeket, az egyik gépbe bedobhatunk 250 gylt, ám nem ad ki semmit! Belerúgni nem lehet, ám ha visszajövünk ide a 2-es CD-n... A 65. emeleten sok-sok dobozt találunk és egy nagy Midgar modellt. A dobozokban a modell darabjai vannak, ha helyrerakunk egy darabot, mindig kinyílik egy újabb doboz. Ezt egészen addig kell csinálni, míg az utolsó dobozból meg nem kapjuk a 66. emelet kulcsát. Itt fussunk a WC-be és másszunk fel a szelözöbe. Másszunk előre, ahol kihallgathatjuk, ahogy a Shinra miniszterek tárgyalnak. Név szerint: az elnök, HEIDEGGER, SCARLET, az idióta PALMER, illetve a rendez Reeve. Mint kiderül a Shinra valami fele ígért Föld-jét (Promised Land) keres, ahol végtelen Mako található, és itt akarják felhúzni Neo-Midgart. A hetes szektort Reeve bánatára nem állítják helyre és – Reeve tiltakozása ellenére – az adókat is emelni készülnek. Később megjele-

sérleteket végez. Másszunk ki a szelözöből és menjünk a 67. emeletre. Kövessük Hojo-t. Nézzünk be az ablakba, ahol egy JENOVA nevű lány található. Közben a barátságban megjelenik egy oroszlan szerű élőlény. Menjünk Hojo után a lifttel és nézzük meg történetik. Hojo nekiáll kísérletezni Aeris-szal, és nekiereszti az oroszlan formájú lényt. Barret azonban szétlővi az üveget, az állat pedig Hojo-nak ugrik. Aeris szerencsére sértetlenül kiszabadul, ám a lift egy szörnyet hoz elő. Nagy meglepetést keltve az oroszlan megszáll, és mint kiderül nagyon intelligens lény, aminek a fajtája már évszázadok óta él a földön – ő az utolsó tagja. A neve – persze nem az igazi – Red XIII. Ő most segíteni fog elintézni a főellenséget. Válasszuk ki, hogy kivel akarunk ellene küzdeni. Használjunk ellene támadásokat, de Poison-t semmiképpen se! Elintézni nem lesz nehéz, ha sikerül, válasszunk egy nekünk testő csapatot. Találunk egy sárga matériát, az Enemy Skill-t, amelyet rakunk fel valakinek. Ezzel ellenfeleink bizonyos varázslatait tanulhatjuk el, ha megcsinálják az adott emberünk ellen. Vannak nagyszerű és kevésbé jó Enemy Skill varázslatok, érdemes fenntartani valakinél. Menjünk fel a rácsra és beszéljünk az emberrel, aki nekünk adja a következő kulcsot. Menjünk a 66. emelet lifthébe. Itt megismerjük RUDE-t, aki – az állatokéból gondolom már kitaláltátok – egy Turk. Elfognak minket és az elnök elé visznek, aki beszámol az előbb említett nagyravágó terveiről. Nem sokára a 67. emelet börtönében találjuk magunkat, ahol beszéljünk mindenkivel, majd térjünk aludni. Másnap reggel furcsa dolog történik. Az ajtó nyitva van, bent pedig egy szétkaszabolt katona fekszik. Másszunk fel Tifát, majd a többieket is. Miután megvizsgáltuk a hullát, kövessük Red XIII-mat és a vércsikot. Mindenhol hullák, vér és karmolások, vajon mi történhetett? Nemsokára láthatjuk, hogy Jenova eltűnt. Kövessük tovább a nyomokat egészen az elnök szobájáig. Fent nagy meglepetésünkre az elnök hulláját fedezhetjük fel, a hátában egy óriási karddal. Cloud ismeri ezt a kardot, ez nem más, mint a sokat emlegetett Sephiroth-é, akiről azt hitték, hogy meghalt évekkel ezelőtt (ám most kiderül, hogy mégis életben van). Azt azonban, hogy mi a célja senki nem tudja. Egy biztos, nem egyezik a célja Cloud-éval. Hamarosan az idióta Palmer is előjön, aki látta is Sephirothot. Barret azt gondolja, hogy ezzel vége a Shinrának, de téved, mivel megjelenik az elnök fia RUFUS, aki most áveszi az irányítást a cég felett. Most jön a játék legfelpörgettebb része: Cloud felszólítja a többieket, hogy hagyják rá Rufus-t, aki be akarja fűzni barátainkat, persze sikertelenül. Rövid idő múlva Aeris-t irányíthatjuk, ám ekkor VEGYÜK LE Cloud és Tifa matériáit és rakjuk fel Aeris-nak, Barret-nek, és Red XIII-nak. Menjünk a lifthez, ahogy megnyomjuk a gombot, egy nagy robot megtámad minket. Csak varázslatokkal vagy Barret-tel támadhatjuk, mivel a lift miatt nem tudunk átugrani a túloldalra. A villám varázslatot nagyon nem szereti. Ha győzünk ne örüljünk, mivel egy újabb robot vár ránk, de ő se szereti a villámot. Ha győzünk VEGYÜK LE a többiek matériáit és helyezzük fel Cloud-nak. Most össze kell csapni Rufusszal. Beválik ellene a Poison, és a villám támadások. Először a kutyát intézzük el. Miután győztünk elmenekül, mi pedig menjünk Tifához. A többiek éppen leérkeznek, most jön az egyik legjobb rész a motorozás. Előtte válasszuk ki a csapatunkat, és szereljük fel őket matériákkal. A feladat egyszerű: meg kell védeni a kocsit a Shinra katonáktól. Csapkodjuk őket, mint a legyeket (Négyzet, Kör). Végül a

motorozás után egy újabb főellenséghez jutunk, aki szintén nem bírja a villámokat. A győzelem után hőseink elhatározzák, hogy kiderítik, valójában ki is ez a Sephiroth, mit akar, és hogyhogya életben van? Ehhez azonban követni kellő, ez lesz tehát a 3. feladat most. Válasszuk ki tehát a csapatunkat és hagyjuk el Midgart.

## KALM

Végre kikerültünk a világtérképre, ahol bármikor menthetünk. Barret szerint egy KALM nevű várost kell megtalálni, ahol majd Cloud elmondhatja, hogy mit tud Sephiroth-ról. Kalm Midgartól észak-keletre található, egy kis falucska Midgarhoz képest. Érkezés után menjünk be a szállodába és figyeljük, ahogy Cloud mesélni kezd Sephiroth-ról. Őt éve ismerkedett meg vele Cloud, miután katonának állt. Jó barátok lettek és együtt küldték őket küldetésre egy NIBELHEIM nevű helyre. Itt a helyi Mako reaktor környékén, illetve a városban szörnyek jelentek meg, az likvidálásukra küldték oda Sephiroth-ot és Cloud-ot. Mellesleg Nibelheim Tifa és Cloud szülővárosa is egyben. A kocsiban történő rövid utazás után valami megtámadja hőseinket és rövidesen kiderül, hogy egy sárkány az. Megijedni azonban nem kell, mivel Sephiroth két ütéstől elintézi a szörnyet – ez a Sephiroth iszonyatosan erős! A harc után megérkezünk Nibelheim-be, ahol az emberek lassan elömerészkednek. Sephiroth családfájáról kiderül, hogy az anyja Jenova, az apjáról pedig nem beszél. A Jenova név hamar szemet szúr Barretnek, ugyanis arról a Jenováról van szó, amivel vagy akivel találkoztunk a Shinra székházban – Sephiroth tehát azért járt ott, hogy kiszabadítsa az anyját. Miután megérkeztünk a városba nézzünk szét egy kicsit. Sok dolgot nem tudunk csinálni, de azért érdemes megnézni Tifa házát, valamint Cloud anyját. Ha végeztünk menjünk be a szállodába Sephiroth után, és beszéljünk vele többször is, végül térjünk nyugovóra. Másnap a városbeliek már várnak, és az egyikük csoport képes készíti Tifával, Sephiroth-tal és Cloud-dal. Ezek után elindulunk a Mako reaktorhoz. Utközben a híd leszakad, így már csak négyen megyünk a reaktorhoz, név szerint: Cloud, Tifa, Sephiroth, és egy KCK Shinra katona. Miután visszakaptuk az irányítást lépünk a menübe és vizsgáljuk meg Sephiroth-ot. Minden matériája master szinten van, iszonyatosan erős, felfoghatalmat sok HP-je van, egyszerűen nagyon bika karakter. Ideje megkérdesni a reaktort, nem lesz nehéz, ugyanis a hegyekben általában mindig egy irányba mehetünk. A harc nem okozhat különösebb gondot, hisz Sephiroth velünk van, és minden lehetséges ellenfelet a legerősebb elementális támadásokkal elintézi. A reaktorba Sephiroth és Cloud megy be – Tifa kint marad, mivel nem léphet be – majd megvizsgálják a hibás alkatrészeket. Bent a Shinra a Mako energiával szörnyeket állít elő és különböző biológiai kísérleteket folytat. Egyébként ha a Mako energia kristályosodik, akkor matéria lesz belőle, erről tart leckét Sephiroth. Vizsgáljuk meg a kamrákat, az egyikbe bele is kell nézni. Ezek után Sephiroth-tal valami történik, mivel a szörnyek láttán furcsa emlékek törnek fel benne – mintha valamilyen formában ő is részese lett volna egy biológiai kísérletnek. Miután kiszabadult az egyik szörny Kalm-ban találjuk magunkat, ahol mentsünk, majd hallgassuk tovább Cloud-ot. Nibelheim-ben közben Sephiroth az öreg házba megy, amit a helyiek egyszerűen csak Shinra szállónak hívnak, mivel régen a Shinrától laktak itt emberek. Itt Sephiroth a könyvtárban kutatásokat végez a múltjáról és az eredmény nem mindennapi. Miután

beszéltünk vele a könyvtárban, másnap reggel újra látogassuk meg. Ekkorra azonban Sephiroth teljesen megváltozott, mondhatni megőrült az igazságtól, amit nem tudott. Évekkel ezelőtt egy "Jenova terv" nevű biológiai kísérlet során Sephiroth-ot előállították, mint valami terméket. Jenova egy 2000 éves szövet volt, méghozzá egy Ancient (mint Aeris) és a tudósok, elsősorban vezetőjük PROFESSZOR GAST célja az volt, hogy előállítsanak egy olyan harcost aki Jenova tudásával és az Ancient-tek különös képességeivel rendelkezik. Nagyjából ez a lényeg, amit itt Sephiroth elmond nekünk, majd angolosan ávazik. Prof. Gast azonban meghalt, és nem tudta elmondani Sephiroth-nak az igazságot (ismerték egymást), ezért érintette Sephiroth-ot ez ilyen megrázóan. Kiérve a városba láthatjuk, hogy Sephiroth végzett mindenkivel és felégetett mindent – teljesen elpusztította Nibelheim-et. Végül is a reaktorban kötünk ki, ahol menjünk Sephiroth után, aki elintézi Tifát, majd belép Jenovához. Ezután Cloud és Sephiroth néz farkasszemet egymással, ám, hogy a kettőjük harca során mi történt nem derül ki, mivel ennél többre Cloud nem emlékszik. Csak az biztos, hogy meglepő módon (ha figyelembe vesszük, hogy Sephiroth milyen erős) Cloud életben maradt Tifával egyetemben. Ezzel vége is a történetnek, folytathatjuk tehát a játékokat. Menjünk Barret után, mire kapunk egy új menüt a PHS-t. Ezzel a világtérképen és a mentőhelyeken választhatunk magunknak csapatot, innentől kezdve ez lesz az egyik legfontosabb menü, hisz most már – általában – szabadon válogathatunk, hogy kivel harcolunk. Ezek után vizsgáljuk át Kalm-ot, főként a szállodában lévő szekrényt az emeleten. Itt van egy cucc, ami túl magas van, ezért bele kell rúgni a szekrénybe (sokszor nyomjunk rá). Ekkor leesik egy Megalixir, ami a teljes csapatnak HP-jét és MP-jét a maximumra tölti, úgyhogya ezt csak vészesetben használjuk (a játék legvégén kell, hogy legyen néhány Megalixir nálunk). Ha városkában mindent átvizsgáltunk és elvégeztük a szakasos dolgokat, menjünk ki a térképre és induljunk keletre.

## BEMUTATKOZIK A CHOCOBO

Kelet felé haladva gyűjtünk egy kis pénzt, kb. 5000 gylt, amíg el nem érünk egy kis házhoz, a CHOCOBO FARM-ra. Itt ha kikérdezzük az itt lakókat megtudjuk, hogy délen a homokban egy tíz láb magas kígyó – aminek Midgar Zolom a neve – támadja meg az arra járókat. Ezt ha akarjuk le is ellenőrizhetjük, ám úgy készüljünk, hogy a kígyóval történő találkozást nem lehet túlélni, mivel nagyon erős (legalábbis most még nem). A farmon azt is elmondják, hogy egy fekete ruhás fickó – Sephiroth – is délre indult. Nézzünk szét a farmon, ahol megtudjuk, hogy csak Chocobo-val mehetünk át a homokon, úgy, hogy ne támadjon meg a kígyó – Sephiroth Chocobo nélkül indult el. Mivel nekik épp elfogyott a Chocobo-juk, nekünk kell egyet fogni. Ehhez az istállóban sétálgató gyerektől vegyünk egy Chocobo Lure nevű matériát, amit tegyünk is fel. A gyerek árul még különböző Chocobo kajákat, amiből szintén vegyünk néhányat. Menjünk ki a térképre és járkaljunk a Chocobo lábnyomokon, amíg elő nem jön a várva várt madár. Nehogy megtámadjuk, mert elsökök, ehelyett dobjuk neki a megvett kajákat – az ellenfelet azonban nyírjuk ki, de gyorsan! Ha megvan a madár menjünk vele délre a Mithril bányába. Előtte azonban láthatjuk, hogy mit művelt Sephiroth a Midgar Zolom-mal!

Veres Miki  
(Folytatás a következő számban.)



# FINAL FANTASY VII TÉRKÉP



Knights of The Round  
sziget. Itt találhatók a  
játék legjobb piros  
matériája

GOBLIN ISLAND

Zeto Nut lelőhely

Tikkos Maréria

CHOCOBO FARM

KALM

MIDGAR

JUNON

FORT CONDOR

MIDEEL

TEMPLE OF ANCIENTS

COSTA DEL SOL

Aeris 4-es  
limitje

GOLD SAUCER

Gongaga

NORTH COREL

Nibel-  
heim

ROCKET TOWN

COSMO CANYON

Béka-  
Erdeje

CACTUS ISLAND

Terra Elemental

WUTAI

Tikkos  
Matéria



Liveside

luke's bear

X

Nettie

shot gun I  
hand gun

Bayou Paradis

shot gun II  
key card

prism III

accumulators III  
machine pistols

Gardelle Jail

prism I

flash light  
accumulator I

Mordant St. NY

accumulator I

prism I

jack's journal

Down St. Station

Marrow  
Gates  
jaunty  
les cartes



mystery

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

ASYLUM

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland

Wasteland



# PLAYSTATION KÓDOK

Annyian, de annyian írtatok, telefonáltatok, e-maileztetek, az elmúlt időszakban a kódok miatt, hogy úgy gondoltam a szárnyaim alá veszem őket. Innentől kezdve már nincs bocsánat! Minden hónapban a legfrankóbb játékokhoz közöljük majd a cheateket, melyeket egytől egyig kipróbáltam, tehát minden működik! Bár ehhez kompromisszumot kellett kötnöm, így csak a boltban is megvásárolható PAL játékokhoz működnek a kódok, csalások. Várom mindazok leveleit, akik általunk le nem közölt kódokkal rendelkeznek, vagy valamilyen játékhoz segítséget kérnek. Azt nem ígérhetem, hogy minden egyes levélre meg lesz a megoldás, de minden erőmmel az ügyön leszek! Hát, akkor jó szórakozást!

Bagó Péter

## ASTEROID

Cheat mód:

A Language Selection képernyőn tartsd lenyomva a Háromszöget és add be a Fel, Jobbra, Le, Balra, Balra, Le, Jobbra, Fel kombinációt. Ha sikeresen jártál el, a Cheat Mode Active felirat megjelenése jelzi. A főmenüben a New Game menüpont választása után tűnik fel az a választó menü, amiben az összes pályát választhatod.

## BOMBERMAN FANTASY RACE

Godzilla léptek:

Pauzáld le a játékot és add be az L1, L1, R1, R1, Le, Fel, Kör kombinációt. Visszatérve a játékba sokkal vastkosabbak lesznek lépteid.

## DUKE NUKEM LOST IN TIME

Minden pálya:

Azon a képen, ahol a pályát kell kiválasztanod, állj rá egy kérdőjeles (azaz még elérhetetlen) pályára. Tartsd lenyomva az R1 és L2 gombokat, majd add be az X, Négyzet, R2, L1, Kör, X, Négyzet, Négyzet, Négyzet kombinációt. Ezentúl az összes pályára beléphetesz.

## ONE

Bonusz gyémántok:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Négyzet, Kör, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra kombinációt. Ha jól csináltad, egy hangjelzést kell hallanod. Kezdj el játszani, és amikor csak szükséged van rá, nyomd le az R2 és Négyzet gombokat egyszerre. 100 gyémánttal leszel gazdagabb, és ez a folyamat bármennyiszer megismételhető.

Cheat menü:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Háromszög, Balra, Balra, Jobbra, Négyzet, Fel, Fel, Balra, Kör kombinációt. Ha jól csináltad, egy hangjelzést kell hallanod. A játékban az L2 és R2 együttes lenyomásával kerülsz a csaló menübe.

Végtelen energia:

A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Kör, Le, Balra, Fel, Jobbra, Háromszög, Le kombinációt. Ha jól csináltad egy hangjelzést kell hallanod. Ezután a játékban bárki hozzád érhet, de nem sebződsz.

## DEATHTRAP GUNDEON

Pályaválasztás:

A főmenüben (ahol a 3 koponya van) add be az L1, R1, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Kör, R1, L1

kombinációt. Egy hangjelzés után lépj a Load Game menübe és válaszd ki a neked tetsző pályát.

## DUKE NUKEM TIME TO KILL

Pályaválasztás:

Pauzáld le a játékot és add be a Le, Le, Le, Le, Le, Le, Le, Fel kombinációt. Lépj vissza a főmenübe, ahol az új Time to Kill opcióra állva a Balra/Jobbra gombokkal választhatod ki a kívánt küldetést.

Sérthetetlenség:

Pauzáld le a játékot és add be az L2, R1, L1, R2, Fel, Le, Fel, Le, Select, Select kombinációt.

Szuper fegyverek:

Pauzáld le a játékot és add be az R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, L1, Select, Select kombinációt.

Végtelen töltények:

Pauzáld le a játékot és add be a Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Select, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Select kombinációt.

Minden fegyver:

Pauzáld le a játékot és add be az L1, L2, Fel, L1, L2, Le, R1, Jobbra, R2, Balra kombinációt.

Minden tárgy:

Pauzáld le a játékot és add be az R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2 kombinációt.

Minden kulcs:

Pauzáld le a játékot és add be a Fel, Jobbra, Fel, Balra, Le, Fel, Jobbra, Balra, Jobbra, Le kombinációt.

Láthatatlanság:

Pauzáld le a játékot és add be az L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1 kombinációt.

Dupla magasság:

Pauzáld le a játékot és add be a L2, R2, L2, R2, L2, R2, L2, R2 kombinációt.

Nagyfejű Duke:

Pauzáld le a játékot és add be az R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Fel kombinációt.

Kisfejű Duke:

Pauzáld le a játékot és add be az R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Le kombinációt.

Nagyfejű ellenfelek:

Pauzáld le a játékot és add be az R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Balra kombinációt.

Kisfejű ellenfelek:

Pauzáld le a játékot és add be az R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, Jobbra kombinációt.

Ideiglenes sérthetetlenség:

Pauzáld le a játékot és add be az R1, L2, L1, L2, R1, L1, R1, L2, L1, L2 kombinációt.

Rogue Trip videóklip:

A GT Interactive logo alatt tartsd lenyomva az L1 + L2 + R1 + R2 gombokat.

## FORBIDDEN

Cheat menü:

A főmenüben állj rá az Options pontra és gyorsan (nagyon gyorsan) add be a Balra, Jobbra, Balra, X kombinációt.

## LIVE WIRE

Pályaválasztás:

A pályaválasztó képernyőn tartsd lenyomva a Háromszöget és add be a Balra, Le, Fel, Jobbra, Balra kombinációt. Így a fel/le gombokkal választhatsz az al-pályák közül.

## MEDIEVIL

Cheat mód:

Pauzáld le bármikor a játékot, tartsd lenyomva az L2 gombot és add be a Le, Fel, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Kör, Le, Fel, Négyzet, Háromszög kombinációt. Az így megnyíló Cheat menüpont alatt beállíthatod a sérthetetlenséget, vagy akár a pálya teljesítését.

Durvább Cheat mód:

Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L2 gombot és add be a Háromszög, Kör, Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Balra, Kör, Fel, Le, Jobbra, Kör, Balra, Balra, Háromszög, Jobbra, Kör, Balra, Balra, Háromszög, Kör, Le, Kör, Kör, Jobbra kombinációt. Itt aztán tényleg minden megváltoztatható. Minden fegyver, tetsző mennyiségű arany pénz, és többek között az összes videó megnézése.

## NIGHTMARE CREATOR

Cheat mód:

A Password képernyőn írd be a Balra, Fel, Háromszög, Le, Kör, Háromszög, Négyzet, Le sorozatot. Ezzel a csaló képernyőre kerülsz, ahol bármelyik pályát választhatod, végtelen folytatási lehetőségekkel ruházhatod fel magad, és akár egy szörny bőrébe is bújhatasz.

Extra fegyver:

Kapcsold be a Cheat módot, majd add be az L1, R1, L2, R2, Select kombinációt. Egy új menüpont jelenik meg, ahol bekapcsolhatod ezt a brutális pusztító eszközt.

Homályos mód:

Kapcsold be a Cheat módot, majd add be az L1, L2, L2, L1, L2, L2, L1,

Select kombinációt. Egy új menüpont jelenik meg, ahol bekapcsolhatod a homályosítást.

Apró ellenfelek:

Kapcsold be a Cheat módot, majd add be az L2, L2, R1, R1, L1, R2, Select kombinációt. Az újonnan megjelent Reduce pontnál állíthatod be a kicsi ellenfeleket.

Zenehallgatás:

Kapcsold be a Cheat módot, majd add be az L1, L1, L1, L1, R1, R1, R1, Select kombinációt. A képernyő alján megjelenő Play Track Options felirat jelzi, hogy sikeres volt a kódbevitel, majd ezután a játékban a Pause képernyőn lesz egy zenehallgatási lehetőség, a Current Track opcióval, ahol a Balra, Jobbra irányokkal a CD összes számát meghallgathatod.

## NINJA

Pályaválasztás:

Amikor a játék elején a lépernyőn a Checking Memory Card szöveg megjelenik, add be az L2, L2, L2, R2, R2, R2 kombinációt. Ha sikeresen jártál el, a Del's Cheat on felirat jelenik meg. A főmenüben a New Game menüpont választása után tudsz a pályák között szelektálni.

Pufi Ninja:

Azon a képen, ahol a Press Start felirat villog, add be a Select, Select, Select, L2, L2, L2, Select, Select, Select kombinációt. A játékban duci kezekkel és fejjel fogsz látszani.

Sérthetetlenség és minden tárgy:

Pauzáld le a játékot, majd add be az L2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet kombinációt. Visszalépve a játékba csontvázvá változol, s nem tudnak sebezni az ellenfelek.

Minden fegyver:

Pauzáld le a játékot, majd add be az R2, R2, R2, L2, L2, L2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2, L2, L2 kombinációt. Ezzel kapsz egy fegyvert. Addig ismételd a kódot, amíg a neked tetsző fegyvert nem adja a gép.

## ONE

Pályaválasztás:

A Load Game/Password képernyőn írd be: HEVYFEET.

Minden fegyver:

A Load Game/Password képernyőn írd be: MAXPOWER.

Debug menü:

A Load Game/Password képernyőn írd be: HEYBUDDY.



## TENCHU

### Nagy tárgykapacitás:

A tárgykiválasztó képen tartsd le nyomva az R2 gombot és add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Le kombinációt. Ennek eredményeképp minden tárgyból 99 darabot vihetsz magaddal.

### Titkos tárgyak:

A tárgykiválasztó képen tartsd le nyomva az R1 gombot és add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Balra kombinációt. Az oldalsó polc megte-  
lik a titkos tárgyakkal.

### Többszörözés:

A tárgykiválasztó képernyőn tartsd le nyomva az L2 gombot és add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Jobbra kombinációt. Minden tárgyból egyel több lesz.

### Energiafeltöltés:

Pauzálj le a játékot és add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Balra kombinációt. Visszalépve a játékba ismét 100%-on lesz az energiád.

### Minden pálya:

A küldetésválasztó képernyőn tartsd le nyomva az R1 gombot és add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Jobbra kombinációt. A Jobbra, Balra irányok-  
kal szelektálhatsz a pályák között.

### Ayame Sexy ruhája:

Először is válaszd ki Ayame-t. A tárgykiválasztó képen üsd be üsd be a titkos tárgyak csalást (R1 nyomva tart-  
va, majd Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Balra), majd utána a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Jobbra kombinációt. Hatására automatikusan hozzád kerül a páncél. Kezdj el játszani, s ne csodálkozz, ha Ayame a szokásosnál lengébbben van öltözködve...

### Útvonalválasztás:

A küldetésválasztó képernyőn tartsd le nyomva az L2 gombot, majd add be a Négyzet, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Jobbra, Jobbra, Fel, Balra kombinációt. Ezzel a járőröző el-  
lenfelek útvonalát változtathatod meg.

### Debug menü:

Pauzálj le a játékot, tartsd le nyomva L1 + R2 gombot, majd add be a Fel, Háromszög, Le, X, Balra, Négyzet, Jobbra kör kombinációt. Ereszd fel az L1 és R2 gombokat, majd las-  
san üsd be az L1, R1, L2, R2 sorozatot. A Pause felirat eltűnése jelzi, a si-  
keres kódbevitelt. Nyomd meg a Start-ot, hogy visszatérj a játékba, majd nyomd meg az L2 és R2 gom-  
bok együttesét. Megjelenik a csúcs  
Debug menü, amiben a világon min-  
dent (szó szerint) átírhatsz!!!

### 2 játékos mód:

Írd be a Debug menüs csalást és lépj is bele. Válaszd a Layout Enemy op-  
ciót, majd az Add-ot. Válassz ki egy neked tetsző karaktert, majd rendeld hozzá a Pad 2-t. Válaszd a Layout Enemy-t újra, de most a Go alpon-  
tot. Fuss el minél távolabb a jelenlegi helyedről, majd utána térj vissza. Amint láthatod a megjelent szörnyet a kettős irányítóval a haverod is el-  
irányíthatja.

## SYNCH FILTER

### Pályaválasztás:

Pauzálj le a játékot, állj rá a Select Mission opcióra, és sorban kezd el lenyomogatni az alábbi gombokat (tartsd őket nyomva): Kör, Négyzet, L1, R1, L2, R2, X. Egy lista jelenik meg az összes pálya nevével.

### Minden fegyver végiglen tölténnel:

Pauzálj le a játékot, állj rá a Wea-  
pons opcióra, és sorban kezd el lenyomogatni az alábbi gombokat (tartsd őket nyomva): Select, Kör, L1, L2, R2, X. Az újonnan megjelenő lis-  
tán az összes fegyver rajta lesz.

### Egylövéses gyilkolás:

Pauzálj le a játékot, állj rá az Ob-  
jectives opcióra, és nyomd le az alábbi gombokat (tartsd őket nyomva): Jobbra, Kör, L1, R1, R2, X. Ha jól csináltad Gabe Under-  
stood üzenetét kell hallanod. Ezután egy lö-  
véssel ölheted meg az ellenfeleidet -  
kivéve a főellenségeket.

### Minden videó:

Ahhoz, hogy a játékban található összes videót megnézz, az első kü-  
ldetésben (Georgia Street, Washing-  
ton DC) menj el a mozihoz. Állj meg az ajtaja előtt és pauzálj le a játé-

kot. Állj rá a Sound opcióra és sor-  
ban kezd el lenyomogatni az alábbi  
gombokat (tartsd őket nyomva): Se-  
lect, Négyzet, L2, R2, X. Gabe egy  
Go jelzi a sikert. Térj  
vissza a játékba, ahol láthatod, hogy  
kinyíltak a mozi ajtajai! Menj be raj-  
tuk, ahol is az egyetlen teremben  
megnézheted az animációkat. Az X-  
tudod léptetni a Starttal pedig  
visszalépni a játékba.

### Nehezített mód:

A főmenüben sorban kezd el lenyomogatni az alábbi gombokat (tartsd őket nyomva): Kör, Négyzet, L1, L2, R2, X. Gabe egy Damn it beszólása jelzi a sikert és máris indul a pálya,  
de nehezítve!

## THE FIFTH ELEMENT

### Cheat mód:

A főmenüben add be az L1, L2, R2, R1, Select kombinációt. Egy hang jel-  
zi a sikeres csalást. Kezdj el egy új  
játékot, és máris feltáru-  
l előtted a sérthetlenség, az örök pajzs, a min-  
den fegyver, valamint a videók meg-  
nézésének lehetősége.

## TOMB RAIDER

### Pályaugrás:

Az Inventory képernyőn add be az L2, R2, Háromszög, L1, L1, Kör, R2, L2 kombinációt. Lara nyög egyet, Te pedig lépj vissza a játékba és máris teljesítve van az adott pálya.

### Minden fegyver:

Az Inventory képernyőn add be az L1, Háromszög, L2, R2, R2, L2, Kör, L1 kombinációt. Lara nyög egyet, s ha megnézed a fegyvereidet, látha-  
tod, hogy mindegyik megvan maxi-  
mum töltényekkel.

## TOMB RAIDER II

### Pályaugrás:

Tartsd le nyomva az R2 gombot és csinálj végig az alábbi procedúrát: először lépj balra, majd rögtön utána jobbra, s megint balra, hátra és előre. Ekkor engedd fel az R2-t és már kezd el körbe forogni. Ez azt jelenti, hogy tartsd le nyomva folya-  
matosan a balra, vagy jobbra  
irányt. Fordulj körbe a saját tenge-  
lyed körül háromszor, majd rögtön ugorj, az Előre + Négyzet kombiná-

cióval, és fénysebességgel nyomj mellé Kör.

### Minden fegyver:

Tartsd le nyomva az R2 gombot és csinálj végig az alábbi procedúrát: Először lépj balra, majd rögtön utána jobbra, s megint balra, hátra és elő-  
re. Ekkor engedd fel az R2-t és már kezd el körbe forogni. Ez azt jelenti, hogy tartsd le nyomva folya-  
matosan a balra, vagy jobbra irányt. Fordulj körbe a saját tengelyed körül három-  
szor, majd rögtön ugorj, a Hátra + Négyzet kombinációval, és fényse-  
bességgel nyomj mellé Kör.

## VIGILANTE 2

Az alábbi kódokat a Game Status képernyőn kell beírni, miután kivá-  
lasztottad bármelyik karaktert. Ha he-  
lyesen cselekedtél, egy Funky beszó-  
lást kell hallanod.

MONSTER WHEELS - Nagy kerekek  
DEADLY MISSILE - Erősebb követő  
rakéták

REDUCE GRAVITY - Alacsony gravi-  
táció

GO SIGHTSEEING - Nem lesznek  
ellenfelek

I WILL NOT DIE - Sérthetlenség  
SEE ALL MOVIES - Minden animá-  
ció lejátszása

SAME CHARACTER - 2 karakter  
módban mindketten lehetnek ugyan-  
azzal az autóval/játékosal

HARDEST OF ALL - Nehezített mód  
WMNNWLHTSCUCLH - Minden pá-  
lya és autó

## V-BALL 2

### Rejtett dolgok előhívása:

Az Options képernyő Game Prog-  
ression képernyőjén állj rá bármelyik  
szürke dobozra és add be az L1, R1,  
Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Fel, Le,  
Fel, Le, X, X + Select kombinációt.  
Most bármely szürke dobozon le-  
nyomva az X-et aktiválódik a rejtett  
autó, illetve pálya.

## WARGAMES

### Sérthetlenség:

A Select Mission képernyőn írd be az X, Négyzet, X, Kör, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör, X kódot. Most kezdj el játszani bármelyik pályán és láss csodát: minden egységed sebezhetetlen lesz.

## N I N T E N D O

### A BUB'S LIFE

#### Pályaválasztás:

A főmenüből az Ant Hill pályát  
kell választanod, majd nyomva  
tartani a C-Fel + C-Le + C-Balra +  
C-Jobbra + Z gombokat és le-  
nyomni mellé az R-t. Ha minden  
jól ment egy nyíl fog megjelenni a  
kép alján.

### LODE RUNNER 3D

#### Pályaválasztás:

Pauzálj le a játékot, tartsd le nyomva  
az L2 gombot és add be az R, B, A, B,

A, C-Fel, C-Le, C-Balra, C-Jobbra, C-  
Fel, C-Le, C-Balra, C-Jobbra kombi-  
nációt. Egy hangjelzést kell hallanod,  
majd az "Unlock Worlds:" opció  
megjelenésénél választhatod az  
összes szintet.

#### Titkos pályák:

Pauzálj le a játékot, tartsd le nyomva  
az L2 gombot és add be a C-LE, L, R, L,  
R, L, R, L, R, L, R. A kombinációt. Egy  
hangjelzést kell hallanod, majd az  
"Enter Secret Worlds!" opció megje-  
lenésével az A-val választhatod a rei-  
tett szinteket.

## 6 4 K Ó D O K

### MYSTICAL NINJA 2

#### Négyjátékos mód:

Először is rakj 4 irányítót a gépbe.  
Kezdj el egy játékot és gyűjts össze  
44 kezet a különböző pályákról. Ek-  
kor nyomd le a C-Jobbra + Start  
gombokat a hármast, illetve négyes  
irányítón.

#### Új ruhák:

Kapcsold be a négyjátékos mó-  
dot, majd menj a Prediction ház-  
ba, ahol minden játékos új ruhát  
ölthet.

### MONSTER TRUCK MADNESS 64

#### Zsebragacs:

A kezdőképernyőn add be a C-Le,  
C-Fel, A, Z, R, B kombinációt. Egy  
kürt hangja jelzi a sikeres csalást.

#### Mókás textúrák:

Kódszónak a JAPNG sort add meg,  
így a textúrák kicserélődnek a játék  
programozóinak fejére.





576





Disney's

ADVENTURE





Közeleg a tél! Na, azért még nem kell nagykabátban járunk, de ■ játéklejlesztők már előregondolkodtak. Kezdenek megjelenni a téli-sportjátékok. A Sled Storm is a hideg időszakra specializálódott, egészen pontosan ■ motoros szán-versenyekre, melyek leginkább Norvégiában és az északi országok-

kább ügyességi bajnokság, ahol nem elég gyorsnak lenni, ugrálni és nyomni a szebbnél szebb mutatókat a levegőben. Itt nagyban nehezíti dolgunkat a pályák kiépítése. Sok helyen kifejezetten párbaj-pályát sikerült kialakítani, több útvonalal, rengeteg bukával ■ minél nehezebb győzelem érdekében. Ha ezt a versenyt választjuk, nem kell törődnünk a szán állapotával, mivel itt alapbeállítások vannak, melyeken nem lehet változtatni. A hat versenyző közül bárkivel megyünk, csak ■ motor alap-adatit kell figyelembe vennünk a választáskor. Ezek a maxi sebesség, gyorsítás, kezelhetőség, stabili-

ahol érnek és nem igazán sportszerű sokszor az útvonal sem, amin végigmotoroznak. Gyakorlatilag mindent fel lehet turbóznai a járgányon, mégis ha a legfontosabb dolgokat kérdezték, szerintem cseréljék le a kasznit alumíniumra, mer sokkal könnyebben lehet majd irányítani, mindenképp vegyetek egy újraindítót, mivel amikor lesünk, rögtön lefullad a motor. Ha háromszor kell berántani, hogy elinduljon elég sok drága másodpercbe kerül és így könnyen lecsúszhatunk az első helyről. Ezzel az újraindítóval



rögtön berobban a dolog, megtakarítva legalább két másodpercet. A lánctalp sem rossz megoldás ■ motor hátuljára, de készüljétek fel, hogy attól a perctől,

némi L1 és R1 rásegítéssel lehet bevenni, ezen kívül ■ többi irányítás-trükköt pillanatok alatt meg fogjátok tanulni. Érdemes belerohan-ni mindenbe, amiről úgy érezzük, hogy nem akadunk el benne, mert azokért általában pon-

ban vannak elterjedve. Felspécizelt motorokkal, agyon fagyott emberkék húzzák ■ gázt, ameddig csak bírják. Ám ez így nem elég! Ennél kicsit bonyolultabb ■ dolog. Mivel hosszú percek át menni előre uncsi volt, így kitá-lálták, hogy a nagyobb bukkanók, ugratók végén egy-egy akrobatikus mozdulattal még pontot is szerezhettek a győzelem mellé, amit pénzre lehet váltani. Hangsúlyozom, ■ csak ■ játék kedvéért lett kitalálva! Bolond Internetes cimboráim segítségével utánanéztem a dolognak, és ezt tényleg így ebben ■ formában is művelik extrém-figurák a havasabb országokban.

A játék első menüsora nem valami meggyőző, mivel egy opciók és egy start, pont van. Utóbbiban hét különböző versenytípus és egy Hall Of Fame. Az egyszemélyes bajnokságtól a multi-bajnokságig minden alap-verseny megtalálható a játékban. Írhatnák az egyszeri versenyről, de a játék érdekesebb részei inkább a bajnokság pontban vannak, így kezdjük ott.

Rögtön ■ elején el kell dönteni, hogy mit szeretnénk csinálni. Teke-regni ide-oda, a lehető legrövidebb idő alatt vagy húzni a gázt és repdesni a fenyők felett. Ez ugyanis az a két versenytípus ami közül választhatunk. A SUPER SNOWCROSS egy in-

hogyan bármelyik pályán. Szóval, ■ volt a kanyargós, ügyességi rész. A másik az OPEN MOUNTAIN, melyben gyönyörű helyeken, érdekes útvonalakon kell végigszárguldoznunk, a lehető legrövidebb idő alatt. Itt már egészen más rendszerben megy ■ pontozás is, mivel a trükkökért kapott pénzt van mire elkölteni! Ha kiválasztot-

tuk ■ versenyzőnket, rögtön feltűnik, hogy nem a verseny kezdődik, hanem a bevásárlás. Mindenféle speckó rásegítővel telepakolhatjuk a gépet, ami sok helyen nagyon jól jöhet, már csak azért is, mert itt az ellenfelek csálnak, rúgnak, ütnek

tás és legvégül ■ trükkök színvonala és mennyisége. Ez utóbbi ebben a játékrészben nem igazán fontos, mivel itt nem keresünk még pénzt, így pusztán dicsőségre megy a dolog, ■ trükkök pedig nem is érnek mást, csak lóvét. A játékban akárhol versenyzünk, csak nyéréssel tudunk továbblépni. Ha ez nem sikerül, ■ gép még három lehetőséget ad, majd kezdetjük az egészet előről. Azért ez nem lesz olyan nehéz, így nem hiszem,

amikor beszereltétek, már nem sokat láttok a versenyzőből, mivel ■ pofánkba fújja az összes havat. A vásárlás egyébként technikailag egyszerűen meg van oldva, így nem kell különösebben sokat szenvedni vele, egy klikk ide, egy oda és már teljesen fel is van újítva a motoros szán. Természetesen, ahogy haladunk a játékban előre, annál jobban kell költekeznünk is.

Maga a verseny nagyon szépen és ötletesen van kivitelezve. Négy ellenfelünk van. A start után mindenki arra megy amerre akar, bár ■ nem jelenti azt, hogy nem előnyös a pályán maradni. Az ugratókat a peremükön egy színes csík jelöli, így tudjuk, hogy mekkora repülésre számíthatunk. A kék a kicsi, a piros ■ nagy. A mutatónyomok kivitelezése így egy hét tesztelés után is kicsit ködös, egy biztos: az R2-

tokat kapunk meg hozzá nem is keveset. Például egy hóember 1000 pontot ér, amit ugratással sokkal nehezebb összehozni.

A játék elég jól sikerült. Engem leginkább ■ Streak-re emlékeztet, ahol ugyanígy kellett nyomni, csak légdeszkával. Szépen megrajzolt pályák, ötletes nehezítések és jó irányíthatóság teszi szórakoztató játékká. Nem állítom, hogy nem maradt ki belőle egy-két dolog, de ettől függetlenül hatalmasakat lehet versenyezni, különösen multiplayer módban, ahol aztán le nyomhatjuk nagyszájú barátainkat. Egyetlen negatívum az ugrások közbeni mutatónyomok kivitelezése. Ha az kicsit világosabb és könnyebb lennének akár dobogós is lehetne ebben ■ hónapban számomra, de azért így is buli ■ hóban nyomni.

Adam



## BWARE OF FLYING OBJECTS



# 91%

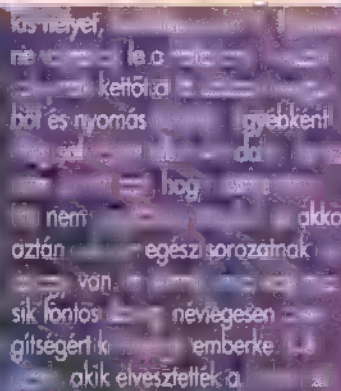
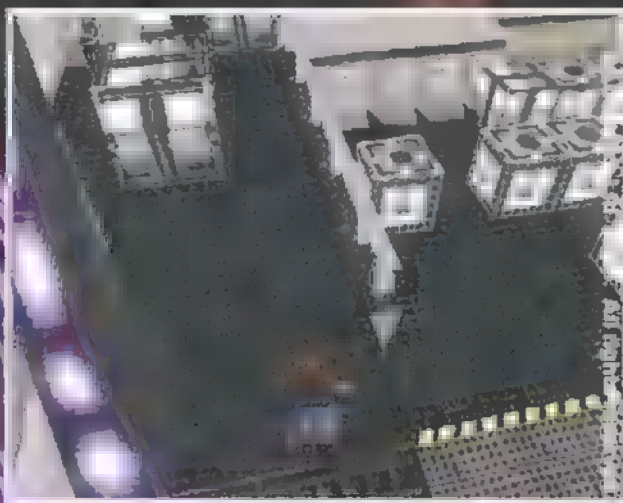




11. *... van, mert bosszantóan*  
 12. *... a ...*  
 13. *... egy ... kicsit ...*  
 14. *... is ...*



the 1990s, the U.S. economy has been in a state of stagnation and has not been able to move beyond its long-term stagnation. The U.S. economy has been in a state of stagnation since the early 1980s, and this has been a major factor in the decline of the U.S. economy. The U.S. economy has been in a state of stagnation since the early 1980s, and this has been a major factor in the decline of the U.S. economy.

[illegible]

A közországok közötti érdekeltségek között is elsősorban a méltóság, a királynőre, így kapós ből menekülhetünk, most Panaka kapitányt írta. A másik a bűnözők kitéli, mivel itt már be küzdött. Pénzre amit a kell, a mosképp a fel arra, amivel ön öhtait cél, a tisztánlátás, a let

ben, ill. kell a itt tan. zódik a szövetség két és innen az egész tanodást. Ez a két ké. it mivel küzdtem is arlozik

## OSTRZA NA FINAŁ BALE

All night sequence



Röviden: Ha ezek a számok is vissza a mivel a mi is nem mi nem leszünk inkább vissza a mi po-mi

egészet, de ha...  
...mánteni,

**LA MOS ESPA ARENO**  
**THE MOS ESPA**  
**ARENO**

...a jogait és szabadságát (pod...), a  
kedvencei Robozsaga és egy Watto  
nevű fiata a tulajdonosa. Robozsa  
meg az erő is vele van. Ez a róla  
szóval... a... a... a... a... a...  
szabadítani, ... el  
re az erő ... Mi se ...  
... a ... család ...  
... a ...  
... a ...  
szabadítsa fel a ...  
... csak az ...



**THE NEW YORK TIMES**

Mire visszaérünk a  
a bál! A hátralevő

EPISODE 1 THE  
GHOSTLY MESSAGES

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONAN

1 JÁTEKOS  
1 MINUTÁBAN  
ANALÓG RÁNYÍTÓ

✓ ~~EGYEN~~ LÁTVÁNYOS, TÖRÖK  
× TÚL NEHÉZ

90%



## HONNAN AZ ÖTLET?

Talán emlékeztek még – legalábbis azok, akinek volt hozzá szerencséjük – a Parasite Eve című NTSC-s játékra. Ez a játék pusztán azért készült (aké, nem csak azért, de ez volt a lényeg), hogy úgy mond „előzetes” adjon a Final Fantasy 8 grafikai motorjából és azokból az újdonságokból, amik a cég következő nagy durranásában megtalálhatók lesznek.



A japán NTSC-s verzióban már igen régóta fellelhető Dino Crisis a Capcom Resident Evil sorozatának legújabb darabját hivatott beharangozni. Gyakorlatilag ez is egy Resident játék, csak más szereplőkkel, és természetesen más történettel – szóval egy más környezetben játszódó totális klón. Mint minden eddigi hasonló Capcom címnek, ennek is gyönyörű inrtója és filmjei vannak, tetszetős grafikája, eszelős hangjai, miegymás. Ennél több azonban slussz! Szerintem a sztori ezerszer lerágott csont, a játékmélet unalmas, és meglehetősen vontatott. A logikai feladatok mindegyikével találkozunk már hasonló játékokban. Síralmasan sokat kell feleslegesen szaladgálni. Magyarul VÉRSZEGÉNY a játék. Egyedül egy újdonságot találtam, a főszereplővel együtt mozgó háttereket, ja meg a Dual Shock opciót. Mindezek ellenére a DC stílusa miatt már most elég tisztas rajongótábor tudhat magáénak. A napnál is világosabb, hogy a játékosok harapják ezt a témát, ezért a Dino Crisis lesújtó véleményem ellenére is sikerprogramnak ígérkezik. Az amerikai és európai változat állítólag napokon belül a boltokban lesz, tehát ez a leírás ahhoz is használható lesz. Mivel nem vagyok oda a játéktól, nem is cifrázom sokáig az ismertetését.

## KEZELÉS

**X** – Futás  
**Négyzet és Kör** – Akció gomb. Tárgy-



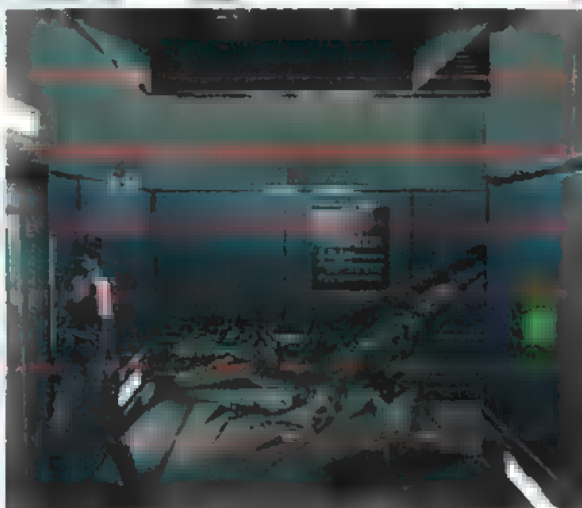
használat, tárgyak felvétele, beszélgetés.  
**Háromszög** – Menü előhívása.  
**R1** – Célzás, Négyzet hozzányomva lövés.  
**R2** – 180 fokos fordulat.  
**Start** – Pauzálás.  
**Select** – opció menü.

## SZEREPLŐK

Regina, Gail, Rick és Cooper a négy kommandós, akik a szigetre érkeznek. Sajnos Cooper már nem vehet részt a küldetésben. Dr. Kirk egy titokzatos tudós, akit hőseinknek meg kell találni.

## VÁLASZTÁSOK – ELÁGAZÁSOK

A játék során többször lesznek majd olyan választási lehetőségek – elágazások a sztoriban – amelyek befolyásolják egy-két feladat megoldását. Nem ismertetem mind egyik lehetőséget, mert akkor már tényleg nem mennék ma éjszaka



haza. Meg aztán ANNYIRA sok különbség nincs ám!

## VÉGIGJÁTSZÁS – EASY MODE

A kezdőhelyről felfelé indulj el, ahol találkozol Gail-lel, a kommandó főnökével. A beszélgetés után menj be a zöld ajtó szobába, ami Gail közelében van. Told el a polcot, majd vedd fel a gyógyszert a másik polcra. A sarokban a harmadik polcon van egy kulcs, ezt is vedd fel. Menj ki majd indulj el visszafelé a kezdőhelyhez, itt újabb kőzjáték történik. Rick, a másik kommandós megkér, hogy aktiváld a bázis generátort.

A kerítésen levő ajtón menj tovább. A következő helyen két ajtó is van, de az egyik zárva, így hát válaszd a másikat. Rövidesen egy félbevágott hullát találsz, melyet éppen Gail vizsgál. Nézd meg te is közelebbről, vedd fel a cuccot majd menj tovább. Az épület bejáratánál Gail vár, akivel beszélj el. Ezután menj be a szürke ajtón. Ez a generátorszoba. A végében két gép van: az egyikben izgalmas szerkezetek vannak egy üveg mögött, a másik egy kapcsoló. A feladatod az, hogy a színes szerkezeteket sorrendbe állítsd. Piros, kék, zöld és fehér a sorrend, amit a gép megvizsgálása után tudsz belőni az első három jel segítségével – ezekkel cserélgetheted a biztosítékok(?) sorrendjét. Ha sikerült a negyedik jellel kiléphetesz, majd húzd

meg a karokat a falon. Így áram alá helyezed a bázis első szintjét. Mielőtt azonban ki tudnál menni, valami furcsa dolgot hallasz.

Indulj el visszafelé. Mindenhol vérnyomok. Meg is jelenik az első dinó. Lődd szét. Menj tovább visszafelé, kábé a kezdőpontnál Rick felhív – hiába mondd el neki mi történt, nem hisz neked. A marhárra! Menj tovább egyenesen előre – egy térképet látsz, ami jelzi, hogy hova kell eljutnod – be a bázis főajtóján. Végig a folyosón, amíg egy furcsa zajt hallasz. Előtted egy lézerekapuzárja az utat. Mivel kikapcsolni most még nem tudod, állj a szellőző fentről lehullott rácsára, így fel tudsz kapaszkodni a szellőzőrendszerbe. Futás tovább. Rövidesen elérkezel egy lejárathoz, ahol ereszkedj le. A folyosón továbbhaladva

van egy ajtó, amely fölött zöld lámpa világít. Ez az számító-

mikália. Menj ki az ajtón, amelyik mellett megnyomtad a piros gombot.

Rick ekkor felhív. Közli, hogy néhány lézertájtót ezentúl ki tudsz nyitni. Menj tovább, most hagyd a lézert. Van itt egy dinó (gyilkold le), meg egy kis ajtó, menj be. A szobában van a másik DDK H kulcs, meg dart lövedék a shotgunhoz. Ezeket a darabokat a menü MIX rovatában össze tudod kombinálni a kis



# DINO-HORROR

# DINO CRISIS

gépszoba. Mielőtt bemennél, vedd fel a ládát, ami előtte hever, majd lépj be. Itt beszélgetés következik, amelyben Rick elmondja, hogy a bázis némely részein még mindig nincs áram. A végén menj ki.

Most menj oda, ahol lejtől a szellőzőből. Itt egy ajtó. Bent van a mentőhely – azt jelenti, ha ezentúl ebbe a szobába belépsz, majd ki akarsz menni, állást tudsz menteni. Az polcon van egy DDK H kulcs, a dobozban egy újabb kulcs (vagy inkább dugó). Az ajtó mellett egy piros gomb – nyomd meg – a számítógépet pedig vizsgál meg. A másik helyiségben a földön egy hulla hever, találsz nála egy kártyát, rajta a LEO kóddal. Végül a falon egy széf, melynek a kódját a közelben megtalálod ugyan, de minek az időt húzni: 0375. A széfben egy kis kulcs van, meg valami cucc egy üvegben. Ke-

kék üvegekkel, így különböző erősségű dinóáztató lövedékeket kapsz. Attól függ, hogy hány kék szmöttyit mixelsz össze előtte. Elolvashatod a dossziét is az asztalon, habár már felesleges. Irány ki.

Most jön a lézertájtó, majd ki a folyosóról a dupla ajtón. A nagyteremben vannak cuccok a földön, meg egy fekete nagy aj-





tó, ez a tied. Kint fuss el az út végére, itt egy újabb hulla, amit kutass át. Újabb DDK kulcs, meg egy papír egy kóddal. Vissza a nagyterembe, majd fel a lépcsőn. Fent told el a ládát, mögötte cuccot találsz, majd menj be az ajtón. Hopp, egy dinó! Menj be a fekete ajtón. Újabb dinó, a szoba végében pedig egy széf a falon, mely-

ben meg kell fejteni a kódot. Ne szenvedj, HEAD. Most már bemehetsz. Hopp, egy túlélő, a beépített ember az intró elejéből. Kapsz tőle egy kódkártyát, a SOL-t. A polcon megint találsz egy DDK kártyát. Van a falon egy piros gépezet. Ebbe tedd bele a két kódkártyát, a menüből kell kiválasztani őket (EX valami). A SOL-t a bal oldalra

van. Az egyik padon lapul a B1 kulcs. Vedd fel, jó kis sztori kerekedik. Betojtál, mi? Megint jön a felesleges futkosás, a számítógépszobába. Oldd meg valahogy az utat.

A srácok már várnak. Csak azért kellett idejőnnöd, hogy megmondják, csinálj áramot a többi részlegben is.

Nem tudták volna ezt rádión közölni? Milyen ökor ez a játék... Ki kell menned a

kezdőhelyhez, ott van egy zárt ajtó – bent egy láda cucc forog. Menj be, majd le a létrán. Újabb generátor. A falon van egy zöld lámpa (meg egy eltolható

polc), ott találsz egy biztosítékot. Ezt a menüből kiválasztva tedd be az üveg mögé, majd fordasd be őket az ismert módon. Végül kapcsold be az áramot a karokkal. Rick hív, megint menned kell. Már vártam...

Nyomorodjon meg, aki kitalálta, megint mehetünk vissza a számítógépszobába. A helyzet a következő: ha az első lehetőséget választod, mész Gail-lel a doki nyomában, ha a másodikat, Rickel távozol a rádió segítségét kérő illető után. Én Gail követését javaslom, de gyakorlatilag kipróbálhatod majd mindkettőt. Ugyis ugyanoda jutsz. Szóval Gail. Menj ki a szobából, a folyosó végén láthatod, hogy eltűnt a rács. Menj le a lépcsőn a B1 részre. A folyosón látsz egy csomó lakmározó kis dínót, adj nekik, majd tovább a folyosón. Kis mozi következik, te meg szépen beszorulsz. Illetve kiszorulsz. A lift csak ujjlenyomatossal működik, ilyened még nincs. Menj tovább, be az ajtón, amely fölött a lámpa van. Oh, egy dinó – nyomkodd a gombokat, így be tudod rúgni a dögöt a vezetékek közé. Menj tovább, lézer kikapcsol. Bent látsz egy rozsdás és egy normál ajtót, a normál kell neked. Na, most már itt is van egy rövidebb út. Vissza a rozsdás ajtóhoz, ami zárva van, így menj ki, itt egy dupla rozsdás ajtót találsz. Bent van egy test, vizsgál meg. Innen már ki tudod nyitni az egyszárnyú rozsdás ajtót. Most vissza kell menned oda, ahol a kis dínókat kinyitad, mert ott van a rád váró ajtó. Egy újabb mentőhely. Találsz itt egy ID kártyát, a dobozban meg egy dugót. Innen menj fel a lépcsőn, át a mentős szobán. Ne a dupla ajtó felé indulj, hanem a másik irányba. Kapcsold ki a lézert. Itt két ajtó van. A kicsi jobbra a klotyóba vezet, itt csak egy szellőzőjrat van. A másik ajtón menj be. Van itt egy kézi szkennerek, egy kulcs a dobozban és egy DDK dugó. Most el kell menned a nagyterembe, keresztül azon az ajtón, ami a lépcső mögött van.

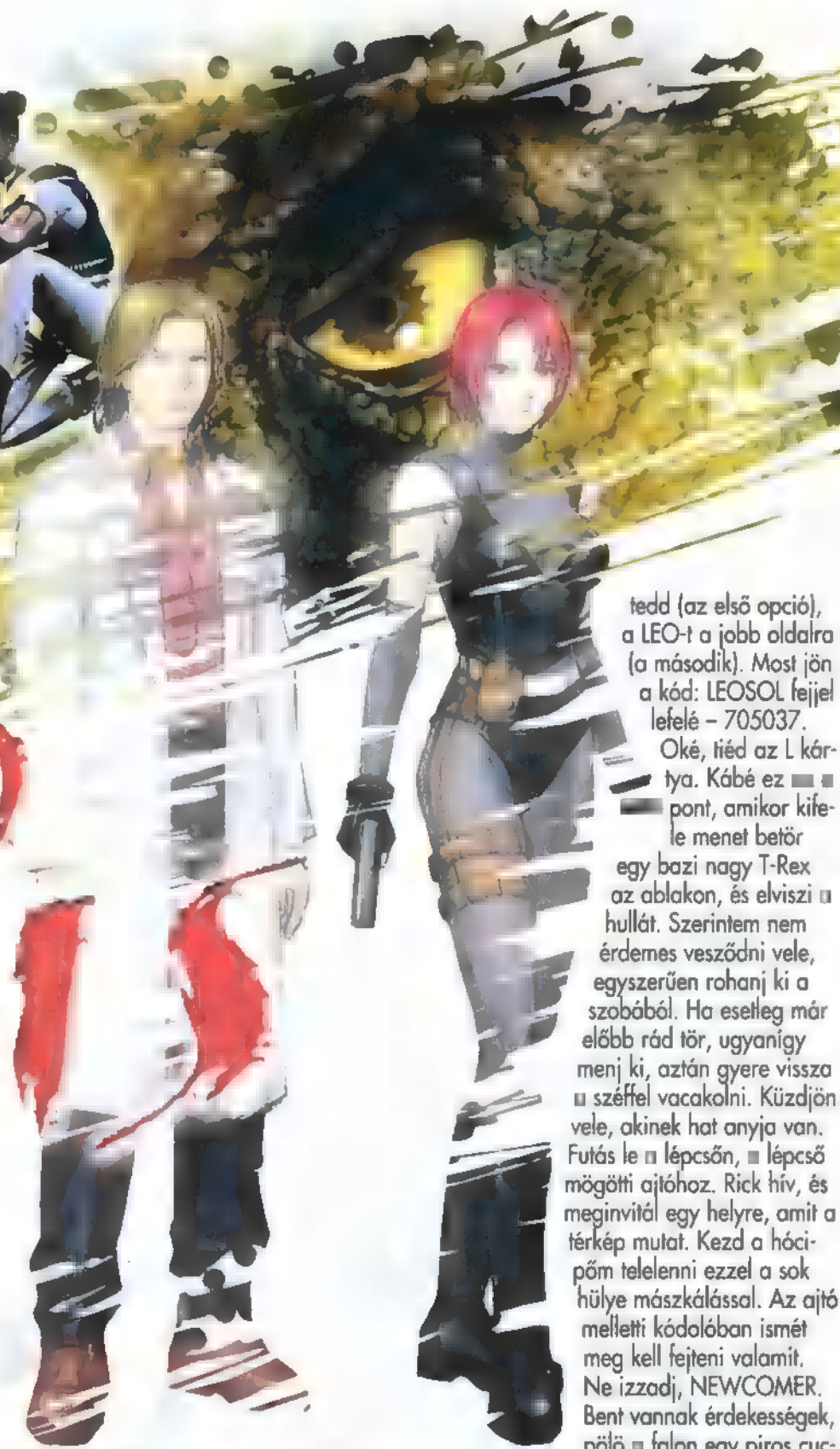
A szobában használd a szkennert a hullán (Yes), így leveszed az ujjlenyomatát. Menj ki az egyes ajtón, majd be a folyosón következő első helyiségbe. Irány a számítógép, amelybe a 46907 kódot üsd be, miután használtad az ID kártyát. Kétszer Yes, most már van egy jó belépőkár-



tyád. Menj vissza a "megszkennerezett" halotthoz, és használd a liftet.

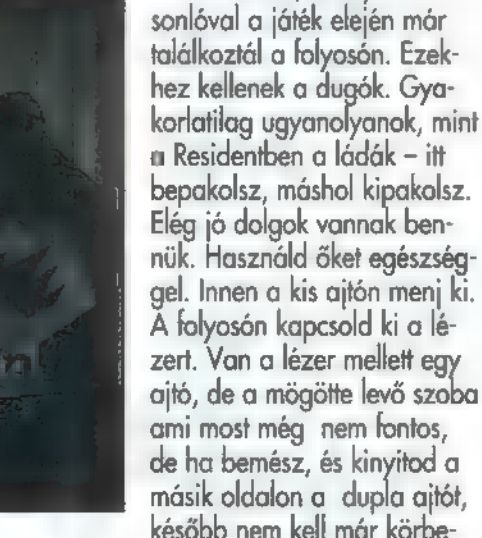
Martin

(Folytatás a mellékletben)



tedd (az első opció), a LEO-t a jobb oldalra (a második). Most jön a kód: LEOSOL fejjel lefelé – 705037.

Oké, tiéd az L kártya. Kábé ez a pont, amikor kifelé menet betör egy bazi nagy T-Rex az ablakon, és elviszi a hullát. Szerintem nem érdemes vesződni vele, egyszerűen rohanj ki a szobából. Ha esetleg már előbb rád tör, ugyanígy menj ki, aztán gyere vissza a széffel vacakolni. Küzdj vele, akinek hat anyja van. Futás le a lépcsőn, a lépcső mögötti ajtóhoz. Rick hív, és meginvitál egy helyre, amit a térkép mutat. Kezd a hócipóm telelenni ezzel a sok hülye mászkálással. Az ajtó melletti kódolóban ismét meg kell fejteni valamit. Ne izzadj, NEWCOMER. Bent vannak érdekességek, pölő a falon egy piros cuccos doboz, amelyhez hasonlóval a játék elején már találkoztál a folyosón. Ezekhez kellenek a dugók. Gyakorlatilag ugyanolyanok, mint Residentben a ládák – itt bepakolsz, máshol kipakolsz. Elég jó dolgok vannak bennük. Használd őket egészséggel. Innen a kis ajtón menj ki. A folyosón kapcsold ki a lézert. Van a lézer mellett egy ajtó, de a mögötte levő szoba ami most még nem fontos, de ha bemész, és kinyitod a másik oldalon a dupla ajtót, később nem kell már körbemenned. Mindenesetre most a lézert folyosón menj tovább dínóra vadászni. A végén egy fél hulla van, nála egy dugó. Tudod, mire jó?



Menj be a dupla ajtón, ami melletted



nek kódja 7687. Találsz egy pisztolytuningot, amit szerelj is fel. A pulton van egy irat, ezt is megnézheted. Menj ki, majd vedd kezelésbe a kis beugróban levő faajtót. Van mellette egy kis gép a falon, eb-

## DINO CRISIS

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBEN

1 JÁTEKOS  
1 MEGALÉTELÉS  
EUREK DINO

✓ KÜLSŐLEG A SZOKÁSOS CSÜCS  
KAPCSOLÓ SZÉNYVONALAT KÉPVISELŐ  
X ENKALUPH VONTATOTT  
UNALMAS VÉR-ÉRTÉKESZÉNY

# 80%



Az Acclaim valószínűleg az utóbbi idők egyik legnehezebb autóversenyét készítette el. Kis rádióirányítású autók szögéből versenyezhetünk, amilyenhez hasonló már átélhettünk ugyan ■ Micro Machinesben is, ám a járgányok ezúttal olyanmire ■ valós fizika törvényei szerint mozognak, hogy az irányításuk nem mindennapi kihívás. Megpördülnek, kicsúsznak, a bukkanókon pedig nagyon könnyen változtatnak útírányt. S ha ez nem lenne elég, ráadásul még a pályatervezők is bekenyítették.

A pályák készítői mindent elkövettek, hogy tökéletesen összehavarájék a játékost. Adva van például egy szupermarket, benne természetesen polcok sorakoznak. Ez így elmesélve nem tűnik túl bonyolultnak, csak hogy a kis autók síkjába leereszkedve minden tereptárgy órásinak tűnik, úgyhogy folyamatosan takarásban van minden. Igaz, felvillanó nyilak tájékoztatnak minket a helyes útírányról, de hát ■ takarásból előbuk-

kanó tereptárgyakra ezek nem tudnak figyelmeztetni. Folyamatosan fennakadunk minden apró-cseprő akadályon, s egyre inkább eluralkodik rajtunk a pánik: "vajon most merre is kéne menni?" Sosem lehet látni, pontosan merre vezet ■ út. Nincs mese: alaposan ki kell tapasztalni valamennyi helyszínt.

Az első pálya olyan, mintha csak a valós életben kimenénk ■ utcára, és elkezdénénk játszódzni. A kertvárosi terep grafikája nagyon tuti: parkoló autóra ugrathatunk fel, egy csatornán keresztül leereszkedhetünk egy munkagödörbe, stb. Ezután következik a már említett szupermarket, ahol a polcok és pénztárak között kell végigszalagoloznunk. Harmadjára múzeumlátogatást teszünk: éppen úrkutatási kellékek vannak a tárlaton. A sötét termekben ■ biztonsági rendszer lézerei alatt suhanhatunk át – talán ezen a helyszínen a legnehezebb a tájékozódás. A botanikus kert viszont annál napfényesebb, ahol virágágyások között ugrathatunk nagyokat. Mindezek után egy játékokból összeállított pálya

A győzelmünk érdekében fegyvereket is bevetethetünk. Az extrákat villám-ikonok szimbolizálják, melyek felvétele után véletlenszerűen sorsolódik ki, hogy éppen rakétákat eregethetünk majd, vagy inkább ■ időt lassítjuk le. A pályákon extra nehézséget képeznek a "mobil"



is. Ez egy speciális pálya, ahol több ugrató mellett egy félcsőben és egy hurokban is szerencsét próbálhatunk. Megjegyzem: az eredményeinket mindig mentjük ki, mert nálam a játék – elég

ritkán ugyan, de meglehetősen rendszerességgel – kifagyott.

Noha ■ Re-Volt enyhe frusztráltságot okoz, én elég sokáig elvoltam vele, amit főként a remek grafikának köszönhettem. Mindig kíváncsi voltam, milyen új autót lehet még behozni – nem beszélve az új pályákról. A szupermarketet kivéve (ahol az üres polcok, és a díszte-



cünk ■ rádiós kocsik versenye, az Acclaim fejlesztőbrigádja nem lehet panasz. Van visszajátszás, van négyjátékos mód, és még egy egyszerű pályaépítő mód is akad.

V.Z.



tereptárgyak. A gyerekjátékok között belerohanhatunk például egy kockaépítménybe, mire ■ kockák ■ pálya szélén szétzóródnak. Vagy említhetném az ABC-t is, ahol meg üvegek esnek le ■ polcokról. Újabb nehézség az autók elképesztő sebessége. Egy kicsit eltűlt ez a tényező. Például a múzeumban teljes gázzal kanyarogni szinte lehetetlenség. Nevetésgesen nehéz végigmenni, de persze csak künkben vigyorgunk. A gázt pedig muszáj nyomni, mert különben nagyon könnyen megpördül ■ kocsik. Csak azzal vigasztalódhatunk,

hogy szerencsére az ellenfelek is elég sokat bénáznak. Javasolom, hogy a Junior RC módban indítsuk a versenyeket, úgy ugyanis csökkentve van a sebesség. Ezen kívül még három fokozat van: a legnehezebb ■ szimuláció, míg az Arcadénél és a Console-nál az ütközések vannak leegyszerűsítve.

Az autóválaszték meglehetősen bőséges (28), noha kezdetben csupán nyolc van a virtuális polcon. Tet-

szett, hogy mint egy nyálát csorgató kisfiú a játékboltban, úgy válogathatunk a dobozok közül, majd bonthatjuk ki azokat. Ahhoz, hogy a játékboltba "áru érkezzon", remekelnünk kell – s nem csak a bajnokság módban. A time trial üzemmódnál megadott köridőket kell megdöntenünk, míg ■ pályák megismerésére szánt gyakorlásnál (Practice) csillagokat kereshetünk. Csillagokat kell összeszednünk továbbá a Stunt Arénában

len falak elég sivárnak tűnnek) minden pálya nagyon király. Az árnyékok rendkívül fellobban az összképet: a vadnyugati mulató ablakán besüt a nap, ■ tengerjáró korlátja árnyékot vet a fedélzetre. Ráadásul ezek az árnyékok frakción "felkúsznak" a kocsik amúgy is szépen megcsillanó fényezésére. Amikor árnyékba kerülünk, ■ ám csak egyszerűen besötétedik az autó; ha csak félig éri az árnyék a felületet, csak félig lesz rajta!

Ha egy kicsit egyszerűbb pályákat terveztek volna, mindenkinek ajánlanám a Re-Voltot, így viszont azt mondom: előbb nem árt kipróbálni. Egy biztos: ha nem is lesz a kedven-



következik, majd egy vadnyugati városka ördög-szekerekkel, mulatóval, aranybányával. Végül van még a Toy-tanic pálya, ami a Titanic elterjedéséből származik – értelemeszerűen itt egy luxus-hajó fedélzetén száguldozhatunk körbe.

Hozzá kell tennünk, hogy bár csak hatféle díszlet van, ezekkel 13 pálya lett kialakítva. Megesik, hogy csak a napszak változik (a hajón beesteledik), ám többnyire teljesen új utakat járhatunk be. A múzeum nehezebb fokozatán például egy öslénykiállításhoz lyukadunk ki. Kezdetben csak a Bronz Kupa négy pályája aktív: magától értetődően a bajnokságok megnyerése után nyílik ki a többi.



**RE-VOLT**

LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS  
MANTILL MANTILL FANTILL  
KATAMARI FANTILL

✓ HELYSZÍNEK, DE  
VÁLASZTHATÓ AUTÓ  
× ÁTLÁTHATATLAN  
PÁLYÁK

81%



**R**eal time stratégiai játék. Egy játéktípus, melynek népszerűsége négy év óta csak egyre nő. Négy éve jelent meg ■ Command & Conquer PC-re, s azóta a stratégiai játékoknak egy egész generációja haladt tovább az általa kitaposott ösvényen. Megannyi C&C-klón jelent meg, úgyhogy – az iménti metaforát folytatva – a kijelölt ösvény mára egy egész sugárút szélése-

de, de akadnak egészen speciális küldetések is. Ilyen például, amikor egyetlen kommandóssal kell az ellenség bázisára behatolnunk, és ott egy radarállomást kell a levegőbe repítenünk. A speciális eseteket leszámítva azonban ■ játék menete nagyjából a következő. Először is megkapjuk az ún. konstruktőr autót, amivel bárhol ■ terepen felépíthetünk egy gyárat. A gyárban elsőként egy erőművet kell előállítanunk, amit ha megtettünk, utána lépcsőzetesen válik építhetővé a katonák kiképzéséhez ■ barakk, a tibérium bányászásához a feldolgozó, a páncélosok és egyéb gépek készí-

A játékban két fél áll egymással szemben: a tibérium erejét hatalmas célokra felhasználó elvtémült

téséhez a hadi üzem, továbbá más hasznos épületek, úgy mint karbantartó állomás (amivel a lestrapált gépeket lehet megjavítani), stb. Minthogy ■ anyagi hát-

teret a bányászat biztosítja, a bázist célszerű egy tibérium-lelőhely közelében létesíteni – ■ tibérium zöld kristályok formájában látható. Hogy milyen egységeket érdemes harcba küldnünk, az nagyrészt az ellenség haderejétől függ. Az épületekre veszélyes gránátosok ellen például géppisztolyos katonák, illetve géppuskával felszerelt páncélosok érnek el kellő hatást. Ugyanakkor az ellenség páncélos járműveivel szemben inkább tankokat érdemes küldeni – a gyalogság nem sokat ér, hiszen a katonák könnyen elgázolhatók. Na persze a "mit érdemes" és a "mit lehet" sokszor nem találkozik egymással. A legérdekesebb ugyebár az lenne, hogy mindjárt az elején egy űrfegyvert építeni, és porig rombolni az ellenség bázisát. Vagy egy halom memóriát kiképezni: a fegyvertelen memóriáknek ugyanis megvan az ■ kedvező tulajdonságuk, hogy egész

bal törölhetjük a szándékunkat. Hogy különböző típusú egységeket csata közben is külön tudjunk vezérelni, hasznos lehet, ha csapatokat alkotunk. Az R gomb nyomva tartása mellett ■ négy kameragombbal jelölhetünk meg négy különálló csapatot, s később csak simán ■ megfelelő kamera-gombbal választhatjuk ki őket. Az építkezés/kiképzés menüjét a Z gombbal hívhatjuk be. Ha eladni, javítani, vagy megvédeni akarunk egy épületet, az R gombbal válogathatunk ■ megfelelő ikonok közül. Végül használható még ■ D-pad is: a lefele iránnyal a bázishoz rakhatjuk a nézetet, a jobbra iránnyal pedig "Oszolj!" parancsot adhatunk a csapatunknak – ■ utóbbi a gázolások ellen jó.

Az N64-es C&C missziókkal szépen el van látva: tartalmazza az eredeti küldetéseket, plusz még hozzácsapták a PC-s kiegészítő lemezt, ■ Covert Ops-ot is. Hogy mégsem tudok túl jó érté-



deit. Kár, hogy ez a játékdömping szinte kizárólag csak a számítógéptulajdonosokat érinti. Nem egészen tudom, mi lehet az oka, de konzolok világába valahogy nem akar betörni ez ■ műfaj. Az N64-tábor még csak most részesül abban a kegyben, hogy végre nekifoghat ■ C&C-nek.

Az N64-es C&C azt leszámítva, hogy 3D-s grafikával készült (PC-n sima felülnézetből volt látható a terep), nemigen különbözik ■ számítógépes változatától. Nyilván csak azokat fogja érdekelni, akik még semmit sem hallottak erről a címről. Akik azonban semmit ■ tudnak róla, azok

# COMMAND & CONQUER

## MEGÉRKEZETT AZ ERŐSÍTÉS!

valószínűleg magát a műfajt sem ismerik, ezért kezdjük az alapoknál! Real time stratégiának szokás nevezni azokat a háborús játékokat, melyeknél nem körönként zajlanak a csaták, hanem az egységek valós időben hajtják végre a parancsainkat. Ennél fogva ■ kell minden egyes katonát külön mozgatni: csupán általános utasításokat adhatunk ki a csapatainknak, amin túlmenően az egyes egységek önállóan küzdenek. Az RTS játé-

szekta, a Brotherhood of Nod, és az ellenük fellépő globális szövetség, a GDI.

Szabadon választhatunk, melyikük oldalán akarjuk a háborút megvívni, majd onnantól fogva országról országra haladhatunk Afrika vagy Európa térképén, s mindenhol valamilyen missziót kell teljesítenünk. A csatateret madártávlatból látjuk – a felderítetlen terep fekete ködbe burkolódik. A feladat többnyire az ellenség teljes megsemmisíté-

se, de akadnak egészen speciális küldetések is. Ilyen például, amikor egyetlen kommandóssal kell az ellenség bázisára behatolnunk, és ott egy radarállomást kell a levegőbe repítenünk. A speciális eseteket leszámítva azonban ■ játék menete nagyjából a következő. Először is megkapjuk az ún. konstruktőr autót, amivel bárhol ■ terepen felépíthetünk egy gyárat. A gyárban elsőként egy erőművet kell előállítanunk, amit ha megtettünk, utána lépcsőzetesen válik építhetővé a katonák kiképzéséhez ■ barakk, a tibérium bányászásához a feldolgozó, a páncélosok és egyéb gépek készí-

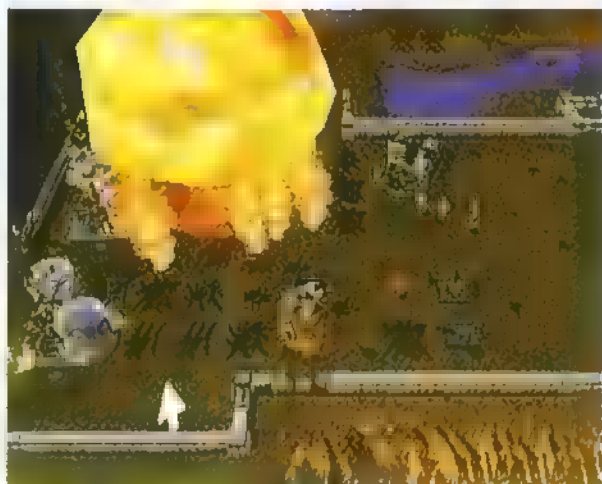
te, de akadnak egészen speciális küldetések is. Ilyen például, amikor egyetlen kommandóssal kell az ellenség bázisára behatolnunk, és ott egy radarállomást kell a levegőbe repítenünk. A speciális eseteket leszámítva azonban ■ játék menete nagyjából a következő. Először is megkapjuk az ún. konstruktőr autót, amivel bárhol ■ terepen felépíthetünk egy gyárat. A gyárban elsőként egy erőművet kell előállítanunk, amit ha megtettünk, utána lépcsőzetesen válik építhetővé a katonák kiképzéséhez ■ barakk, a tibérium bányászásához a feldolgozó, a páncélosok és egyéb gépek készí-

egy-szerűen elfoglalják az ellenség épületeit. Ezeknek azonban több akadály is van. Egyrészt az egyre jobb technikai eszközök csak ■ küldetések teljesítésével válnak elérhetővé, másrészt anyagi korlátjai is vannak a hadi termelésnek – egy memóriák kiképzése vagy egy komolyabb fegyver roppant drága mulatság.

Ha van valami, ami miatt meg tudom érteni, hogy a konzolokon nemigen terjednek ■ stratégiai játékok, akkor az a nehezen megoldható irányítás. Bizony a ■ N64 irányítója még az analóg karral sem olyan pontos, mint egy PC-s egér. Az irányítás ugyebár a "válaszd ki és mutasd a célt" alapon működik, s ezt csak nehezkiesen lehet az analóg karral kivitelezni. A nagyobb tumultusokban szinte lehetetlen egy-egy katonát kiválasztani – ha például ki akarunk menekíteni valakit egy csetepatéből, mire rábökünk, már halott is. Az egységeket az A gombbal jelölhetjük ki (nyomva tartva akár többet is), s a B gomb-

kelést adni erről a játékról, annak egyszerű az oka: mindezzel már réges-régen ki kellett volna jönni. PlayStation-re már ■ folytatás, ■ Red Alert is rég megjelent, míg PC-n immár a harmadik epizódnál, ■ Tiberian Sun-nál tart ■ történet. Mindössze egy négy éves PC játék konverziójáról van szó, és ez nem sok. Még egy igazi klasszikus esetében sem.

V.Z.



**COMMAND & CONQUER**

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESONA**

**1 JÁTÉKOS  
MENTÉS, ELEMES MEMÓRIÁRA  
RUMBLE PAK  
EXPANSION PAK  
✓ AN RTS JÁTÉKOK  
BLAZERKISA  
× MÁR TÚHALADT HATTA A  
MÁS RTS MULTILAYER JÁTÉK**

**78%**



**S**ok verekedős játékot láttam már, de azt hiszem egy sem volt olyan bizarr, mint a Rakuga Kids. Egy játék, ahol nem fröcsög vér, nincsenek kivégzések, a bunyások pedig kifejezetten bémául néznek ki. És mégis: ez a játék jobban ieköti az embert, mint a sok Mortal Kombat-féle tucat termék – vagy legalábbis én így voltam vele. Egy Twinkle nevű városkába teszünk látogatást. Éppen nyári szünet van, s ezért ■ városi gyerekek unatkoznak. Andy, DDJ,

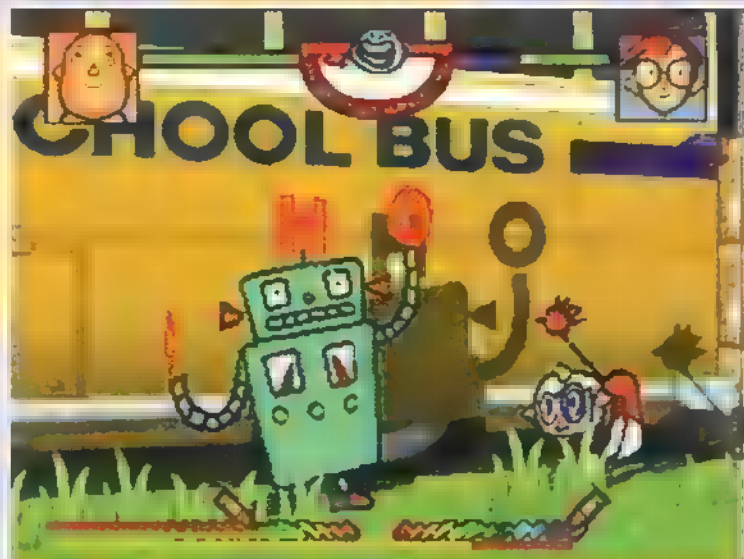
nál, ahol Val tevékenykedett, és felfedez valamit a földön...

A rajzok életre kelnek

Az előtörténetet ismerve gondolom most már mindenki számára világos, miért néznek ki idéttlenül a karakterek. Aki esetleg látta már PlayStation-on a Parappa the Rapper-t, annak fogalma lehet róla, milyen a játék grafikája. Nem egy egyszerű 2D-s játékról van szó: a város különböző kerületeiben (ahol a gyerekek laknak) klassz 3D-s küzdőterek várnak minket, ■ "csupán" a szereplők 2D-s rajzok. Mintha csak papírból kivágott figurák verekednének egymással.

Bár a játék alapötlete nem biztos, hogy sokak érdeklődését felkelti és talán a képeink sem túl meggyőzőek, nekem elhihetitek: nagyon baba játék ez a Rakuga Kids. Amíg csak híreket hallottam a játékról, és állóképeket lát-

tam róla, én sem sokat vártam tőle, de mozgásban egészen más az élmény. A gyerekrajzok haláli animációkkal kelnek életre, s olyan támadásokat produkálnak, amilyeneket ■ Gyalogkakukk féle rajzfilmekben látni.



Nola, Jerry, Clione és Roy, azaz a Tinkles banda úgy határoz, elindulnak felkeresni egy közeli barlangot. A barlangban ősi romokat találnak, a törmelék között pedig egy dobozt, benne nyolc titokzatos krétával. A hat gyerek igazságosan elosztja a zsákmányt, csak hogy közben megjelenik Jerry semmirekellő bátyja, Val, és elveszi tőlük az utolsó két krétát. Egyikük sem mer ellenállni, hiszen Val ■ csak rosszindulatú de igen-csak megtermett is.

Val hamarosan kiéli "művészi képességeit", s a városban egy plakátra valami írka-firkát kezd el pingálni. Annál nagyobb ■ meglepetése, amikor a rajz hirtelen életre kel, s odaszól alkotójához: "Itt ■ ideje, hogy egy kis bajt keverjünk!" Val majd' frászt kap – ijedtében el is ejti az egyik krétát...

A következő nap furcsa hírek terjednek ■ városban: egy kétdimenziós, köpenyes alak mindenhol örült felfordulást okoz. A legtöbben attól tartanak, hogy valami ősi átok szabadult ki ■ romoktól. A gyerekek azonban hamarosan rájönnek, hogy Val és a teremtménye áll az események hátterében. Ezzel összefüggésben persze arra is rájönnek, hogy az ő krétájuk is varázserővel bír. Ezután már tudják, mit kell tenniük: ők is meg-rajzolják a saját hőseiket, s velük szállnak harcba Val kreatúrájával.

Időközben azonban még egy szereplő képbe jön: egy motoros áll meg annál a plakát-

Habár az irányítás szempontjából ütésekre és rúgásokra vannak felbontva ■ mozgások (ahogy már megszokhattuk: gyenge, erős, és közepes felosztásban), a figurák mégsem egyszerűen csak ütnek, meg rúgnak. A Konami munkatársai cseppet sem fogták vissza ■ fantáziájukat. Ha például Jerry robotját választjuk, ■ gyenge rúgásnál egy mechanikus kakukk csipkedi meg az ellentéteket, a közepesnél ■ robot szíve ugrik ki és nyomja orra a másikat, s csak a kemény fokozatnál van szó valóban rúgásról. De az sem közönséges rúgás: egy kinyíló fiókból kerül elő egy hatalmas bakancs. Már csak az

alpmozdulatok is rendkívül mulatságosak, pedig akkor még nem szóltunk a speckókról, a kombókról, és a varázslatokról.

A varázslat minden játékosnál valami egészen extra támadást jelent, ami nem csak látványos, de nagyobb sérülést is okoz. A varázserőt az életerőhöz hasonlóan egy csík szimbolizálja, mely kijelző a képernyő alján kapott helyet. Minél több ütést viszünk be (vagy kapunk), a csík úgy töltődik fel színnel, majd végül egy kréta jelenik meg. A krétákkal lehet aztán a varázslatokat "meg-rajzolni" – az R-gomb lenyomása mellett valamelyik irányba le kell nyomnunk a D-padot.

## A SRÁCOK ÉS A MŰALKOTÁSAIK

Most pedig ismerkedjünk meg a résztvevőkkel! A karakterek rendkívüli gondossággal lettek megalkotva; teljesen eltérő személyiségek születtek, mégsem beszélhetünk gyenge és erős figurákról. Míg az

labdás támadása eléggé veszélyes. Kis termete miatt a gyorsaságára kell támaszkodnunk.

Ha elég közel kerül az ellenfeléhez, egy varázslattal könnyen megégetheti, majd egy vízsugárral spriccelheti le. Másik varázslata, a fülsüketítő "zene" bármilyen távolságról bevetethető.

Nola egy olyan kislány, akinek a zsebe mindig mindenféle kacatokkal van teli. Figurája, Marsa ezt ■ képességét "örökölte": mindenféle tárgyakkal tud dobálózni. A leghatásosabb azonban a csirkét formázó tökfödőjének a támadása: a csirkével mint egy kamikaze-pilóta csaphat le a magasból.

EME PROGRAM ESZEMENT!

# RAKUGAKIDS

egyik szereplő a specialitásokban nagyon menő, úgy ■ másoknak a gyorsaságát lehet kihasználni. Az egyes tulajdonságok révén teljesen kiegyenlítődnek az esélyek még akkor is, ha például az apró DJ macska, Captain Cat Kit a kétajtós szekrény méretű Robot C.H.O.-val küzd meg.

A játék közben mellesleg jópofa, hogy felül a "rajzoló" arcképei kaptak helyet – az életerőcsíkok mellett tehát azok ábrázatából is kiolvashatjuk az aktuális állást. Szóval akkor jöjjenek a szereplők!

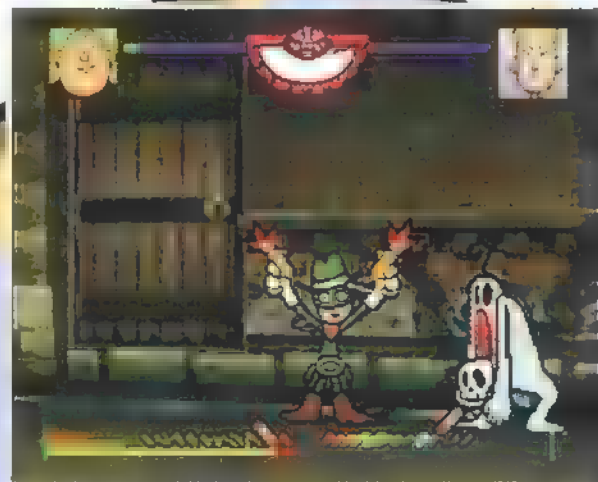
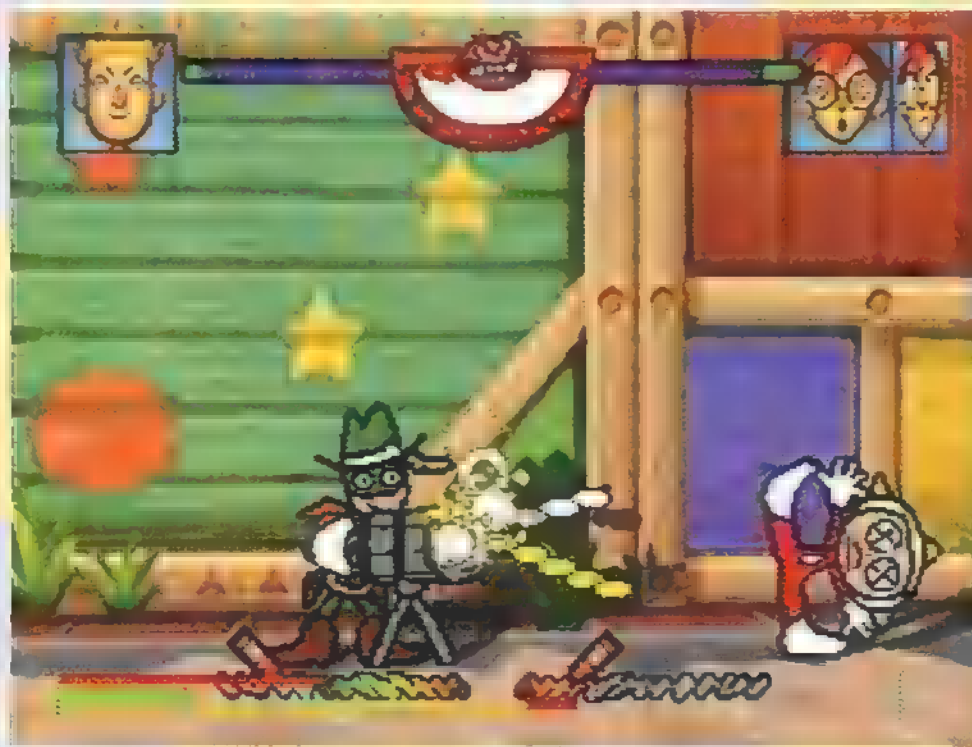
Andy, a szemüveges kisfiú a csilagok megszállottja: magától érteződően ő egy asztronautát rajzolt. Astronots elég kis növésű, ezért ■ kombóira kell apellálnunk – távolról esetleg ■ lézerpisztolya lehet hasznos.

Neki van az egyik legmókásabb varázslata: egy rakétára körözve kilőheti ellenfelét az űrbe. Mágikus erejével ezen kívül biliárdozhat is.

DDJ, a lemezlovas a ritmusérzékevel és a kosárlabdátudásával jeleskedik, ■ hozzá igazodik a rajza is. Igaz, Captain Cat Kit nem éppen egy kosaras méret, de azért a

A varázskréták felhasználásával Marsa vagy egy bombával nyeletheti el az ellenfelét, vagy egy gyorsan növekvő virággal tűntetheti el ■ színéről.

Az örökké éhes, mackós külsejű Jerry egy robotnak "adott életet". A művetet egy iskolabusz oldalán végezte el, így kerülhetett bele a rajzba véletlenül az a három betű, melyből aztán a robot a nevét kapta. Robot





C.H.O. rendkívül hatathatos támadásokkal rendelkezik – elektromos árammal rázza ellenfeleit.

A varázskrétákkal Robot C.H.O. örült gépezeteket kreál: szanaszét darabolja kihívóit, avagy egy "karos" nyerőgép áldozataivá teszi őket.

Személy szerint az én kedvenc karakterem Clione mindig álmos mackója. Olyan bárgyú ez a figura, hogy az már imádni való. Beartank a nevéhez méltóan védekezésépen tankká tud változni, támadásnál pedig az ökleléses kombója válik be.

A varázskrétákkal tengeralattjáró-medve vagy repülőgép-medve barátait hívhatja segítségül...

A jól nevelt Roy egy gentlemant akart létrehozni, s ezért egy vadnyugali igazságbajnokot rajzolt. Co-

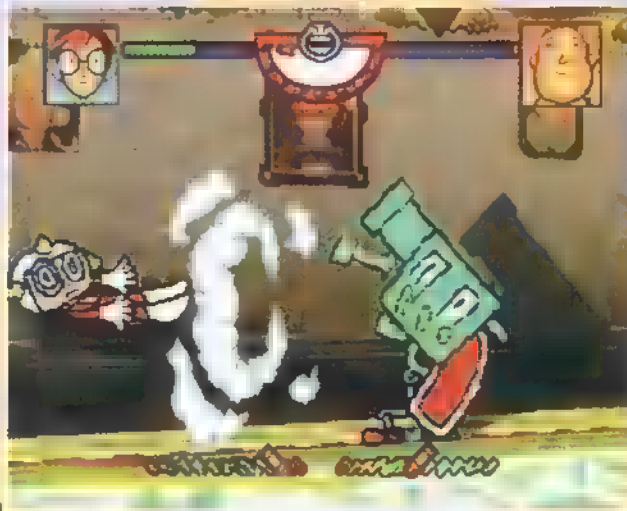
ő ugyanis a városban hírhedté vált Vértarokosok közé tartozik. Szerencsére a fenevad nemigen fordít gondot védekezésre, úgyhogy nem túl nehéz kinyírni. Egyébként a játék nehézségi szintjei (az Optionsnál kell keresni őket) teljesen reálisan lettek megállapítva, így a keménységgel nem lehet gondunk.

## AZ ÜZEMMÓDOK

A játékmódokon belül az ún. Story mód indítja a hagyományos típusú bajnokságot; ahol a megszokott kerékvágásban mindenki velünk kell verekednünk (sajnos még a sa-

fajlt kell létrehozunk a memóriában. Nos, arról van szó, hogy ebben a módban nem a harcosok bőrébe fogunk bebújni, hanem a rajzolóik (edzőik) szerepét kapjuk meg. Nekünk nem a meccsek megnyerése lesz a feladatunk, hanem csak hogy felkészítsük a karakterünket – a kész karakternek kell hely a memóriában. Az edzéseken valamennyi ellenfelet kihívhatjuk a figuránk ellen, majd ha már úgy érezzük, elég jól megy neki a bunyó, elindíthatjuk a Story mód Battle módját. A karakterünk innentől

kuga Kidsben ellenben valamennyi szereplő roppant pofátlan, s ez feltétlenül idegesítheti az ellenfelet. Leveri mondjuk a hatalmas robotunkat egy kislány, ■ miközben mi nehézkesen tápáskodunk fel, ellenfelünk dalolász-



ya fésülgeti a haját. Mamezo még elvatemültebb: nem ártallja a seggét riszolni jókedvűen. A győzelmi "mámor" animációi sem piték. Totál aranyos, amint a zöld maci ■ meccs végétével szépen bebújik ■ ágyába, és mint aki jól végezte dolgát, szundit egyet. De ha már a meccs végéről beszélünk, az időből való kifutás sem maradt látványosság nélkül. Még mindig Beartanknál maradva: ha őt számolják ki, szegény mackónak szégyenében leesik a feje, ■ mindenféle rugók állnak ki a testéből.

Az elmondottakhoz pedig hozzá kell tenni, hogy a papírfigurák remek grafikájú háttereken mozognak, s az árnyékaik nagyon szépen vetődnek a terepre – a 2D a 3D-ben tökéletesen érvényesül. Ha egyébként a 3D-t teljesen hanyagolni akarjuk, extra látványosságként (vagy inkább látványtalanságként) ezt is megtehetjük. Az options menüben bekapcsolhatjuk a rajzolt módot, mire a szereplők afféle Menő Manós stílusban jelennek meg. A

rengeteg animációnak csak egy hátulütője van: ■ sok sűrítgetés miatt majdnem annyit kell várnunk a menetek kezdetére, mintha csak egy PlayStation-nel játszanánk. Rádadásul akkor is újra "tölt" mindent a gép, ha ugyanazt a menetet kezdjük újra. Persze mindennek megvan a maga ára...

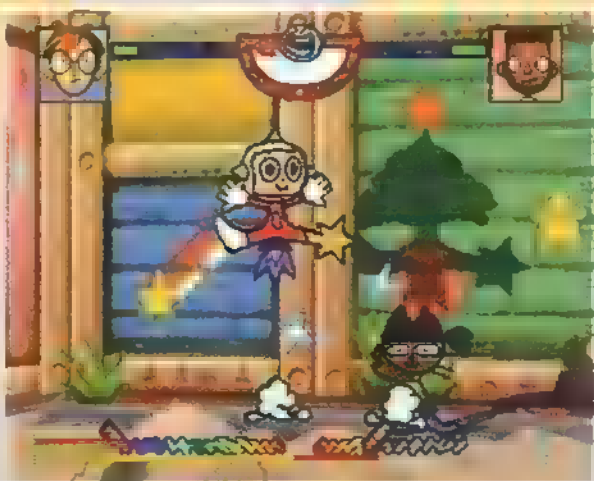
En azonban úgy érzem, érdemes ezt a csekély "árat" megfizetni. A verekedés műfajban már régóta nem mutatott fel semmi újat egy cég sem, ám a Konami most megtette: ■ Rakuga Kids graffitifigurái nagyon királyul néznek ki. Még ha első blikkre nem is túl megnyerőek, könnyű beléjük szeretni, úgyhogy ajánlom: próbálja ki mindenki ezt a játékot. Mert mint tudjuk, ■ puding próbája az evés.

V.Z.

fogva mőllozi az instrukcióinkat (vagyis nem irányíthatjuk őt), de ennek ellenére pontosan ugyanolyan stílusban fog küzdeni, mint amit tanítottunk neki. Ha nagyon elégedettek vagyunk a kiképzéssel, ■ karaktert akár a memóriakártyánkra is elmenthetjük – erre való ■ főmenü Data mód opciója.

## BÁRGYÚ GRAFIKA TÜNDERI ANIMÁCIÓKKAL

A Konami a Rakuga Kids-szel valami újat hozott a verekedős játékok műfajába, valami egészen eredeti stílust. Bár már ■ Clayfighter is hasonlóval próbálkozott, de annak ■ "jópofa" animációi a nyomába sem érnek annak, mint amiket most láthatunk. Ott van például ■ gúnyolódás, amit a "Z" lenyomásával aktiválhatunk. Más bunyós játékokban is volt már szemtelenkedés, de az vagy erőltetett volt, vagy pedig nem volt semmilyen. A Ra-



ját figuránkkal is, amit elég nagy marhaságnak tartok), s Darkness legyőzése után minden karakterhez más megnyerés tartozik. Van természetesen különálló meccs, és kétjátékos mód is: ezt a kettőt okos húzással egybekapcsolták, ■ így lett belőle VS mód. Amikor ■ karakterek közül válogatunk, akkor kell megadnunk, hogy a gép, vagy mi fogjuk irányítani őket. Van még továbbá egy Tréning mód, és egy Practice mód. Az utóbbi gondolom nem szorul különösebb magyarázatra: egy inaktív ellenfél ellen (igaz, egyszerűbb védekező mozgásokat bekapcsolhatunk ■ "bábun") gyakorolhatjuk be a speciális mozdulatokat és a varázslatokat. (Itt jegyzem meg,

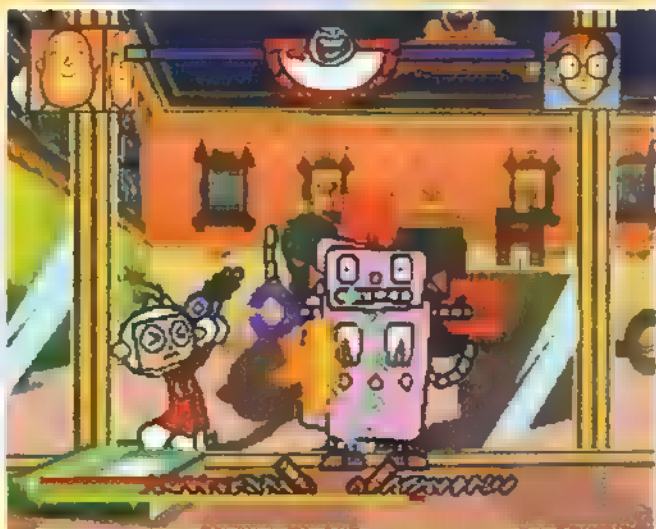
hogy bár érzékeli a játék az analóg kart, a D-Pad használata erősen ajánlott.) A tréning mód viszont annál szokottanabb. Mindjárt azzal kezdődik, hogy egy

ols.Roynak löva rúgása, vagy gépágyújának hármassorozata tud komolyabb sérülést okozni.

A legbrutálisabb azonban, ha torreadori képességeit kamatoztatja – ehhez azonban már egy varázskrétára szükséges. Csakúgy, mint a közlő történet lasszózáshoz: kár, hogy ■ ■ támadás egyáltalán ■ veszélyes.

A választható figurák felsorolásából most már csak Val minden hájjal megkent, köpe nyes fickója van hátra. Mamezo szörnyen lassú figura, ám ha távolról eregeti rakétáit, ütőképes ellenfél tud lenni.

Alattomos varázslataival liftaknába csalta, avagy egy pizza-futárral gázoltatja el ellenfeleit.



A főgonoszt végül is nem Mamezo, hanem Darkness, a farkas fogja megszemélyesíteni. Ezt a roppant kegyetlen kreatúrát egy George nevű alak rajzolja meg. A motoros bandájának szimbólumáról mintázza a farkast,

### RAKUGA KIDS

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESONA**

**12 JÁTÉKOS**  
MEMORY  
RUMBLE FREN

✓ **HALÁLI FIGURÁK ÉS  
SPECIÁLIS**  
× **SÚRÍTGET. ÉS**  
**IS LEHETNE**

# 86%







## A VARÁZSLÁS

A varázslatról annyit kell tudni, hogy a mágia 2-bőlünk árad, mi egy kategória közül választhatunk. Tűz, Víz, Föld, és Szél típusú varázslatok vannak – nyilván ezek általánosan ismertek, hogy ezek kapcsoltakban vannak azokkal a bizonyos lelkekkel. A varázslatokat drágakövektől, a spirituális kövektől merítjük. Ilyen kövek sokszor az "ellenfeleinktől" kerülnek ki, de figyelmesen szemlélve a terepet a szobákban is találhatunk. A földön

haveró köveket – nem tudom miért, de – felvillanó buborékok jelzik. Ha mellettük állunk, egy felvillanó kar döcög mossa, hogy van ott valami. (A felvillanó tárgyakat és a nyitni látható tárgyakat úgy felhívja a jel.) Miután bevettünk egy követ, döntünk kell, hogy a mágia közül melyik elemet erősítsük vele. Minél több követ tartozik egy elemhez, annál több olyan típusú varázslatunk lesz. A legfontosabbak a Föld és a Víz típusú varázslatok. A vizes mágia azért is érdemes minél előbb fejleszteni, mert

közel az R lenyomása után válogathatunk, a játék aktuális állását pedig a Start lenyomása után lapozgathatjuk végig.

## AZ ÉRTÉKELÉS

A köveknek egy-egy érték van, és a városok is szépen értékelődnek. A varázslatok szintje

szintje an-



# Holy Magic Century

## ZELDA KISGIBEN!



szintje belől találjuk az egyik legfontosabbat, a gyöngyöt. A varázslatok közül a legnagyobbakból lehet választani, a négy gömb a négy elemek közül meg. Ha lenyomunk a Start lenyomást, kijelöl ki is van választva egy alapvető varázslat, amit az A lenyomással lehet elindítani. Amennyiben már több követ bevettünk, az adott elem alatt egy kört láthatunk, rákattintva ki a legfontosabb varázslatunk, s ottlét a választástól szintén a kardmagambólakl választhatunk. A "sima" tárgyak

közül az R lenyomása után válogathatunk, a játék aktuális állását pedig a Start lenyomása után lapozgathatjuk végig.

Úgy látszik, hogy a játékban a mágia nemcsak a varázslatokhoz, hanem a tárgyakhoz is kapcsolódik. Van ugyan az L gomb, amivel egy-egy tárgyat lehet kiválasztani, de a mágia csak a tárgyakat szelődik. Így a mágia nemcsak a tárgyakhoz, hanem a varázslatokhoz is kapcsolódik. A mágia nemcsak a tárgyakhoz, hanem a varázslatokhoz is kapcsolódik.

A játékban a mágia nemcsak a tárgyakhoz, hanem a varázslatokhoz is kapcsolódik. A mágia nemcsak a tárgyakhoz, hanem a varázslatokhoz is kapcsolódik. A mágia nemcsak a tárgyakhoz, hanem a varázslatokhoz is kapcsolódik. A mágia nemcsak a tárgyakhoz, hanem a varázslatokhoz is kapcsolódik.



csak a legutolsó elhagyott tárgyat lehet kiválasztani, és minden oké. Megmaradnak a pontjaink, megmaradnak a tárgyak, s maximum hárommal is elhagyhatunk újat.

Az egyik közül amíg a varázslat folyamatosan fejlődik, s csak az első erő regenerálásához kell várjunk várakozni, vagy pillanatok egy feladatot. Minden városban van fogadó, ahol az olvas egyben az állás elmozdítását is lehet követni. Bár nem lehet kell győzelmi, hanem, hogy több út lehet választani. A játék olyan gyorsan lefut, hogy a végig vitale nem hiszem, hogy gondot okozna bárkinek is. S miután a végére értünk, egy újabb hányosságot konstatahatunk, semmi sem csatlakozott hozzánk. Nincsenek barátok, amilyenek csatlakoztak minden szerepjátékban vannak, s amilyenek olyan barátságos hangulatot adnak, azoknak a játékoknak.

A történetek – ha annak lehet nevezni őket – szintén nagyon gyönyörű, semmi megfogható sincs a teljesítésükben. A történeteknek meg egyáltalán nem rémisztőek. Már eleve a külsőjüktől sem voltam előzőleg (egyáltalán) sem utóálló jobban néz ki), de ami már szinte reális, mindössze egy két történet van. Ha nem lenne egy kis keményebb, a történetek, szinte észre sem vesszük, hogy egy különleges küzdöttünk le. Mondanom sem kell, a történetek, szinte észre sem vesszük, hogy egy különleges küzdöttünk le. Mondanom sem kell, a történetek, szinte észre sem vesszük, hogy egy különleges küzdöttünk le.

V.Z.

**HOLY MAGIC CENTURY**

**LÁTVÁNYOSSÁG**  
**JÁTSZHATÓSÁG**  
**SZAVATOSSÁG**  
**ZENE BONA**

**1 JÁTEKOS**  
**MAJTEK MAJTEK FAJRE**

✓ A KARANTÉN ÉS A  
VÁROSKÉP KIDOLGOZÁSÁK  
X MINIMÁLIS MAJTEK AZ  
FELHASZNÁLÁS  
MILLA A SZETRI

**71%**



**E**zredvégi világvége-hangulat, rituális gyilkosságok, voodoo mágia és bibliai utalások: ha nem tévedek, ezek egy psycho horror kellékei. S hogy miért említtem ezeket a kellékeket egy N64 játék ismertetőjénél? Vajon lehetséges psycho horrornak nevezni egy videójátékot? Aki már játszott a Shadow Mannel, az nem kételkedik ebben.

Horrorból igazán kijut mostanában az N64 tulajdonosoknak. Nemrég a Castleaniában gyil-

Halálmezsgye az a hely, ahová minden lélek jut, miután befejezte földi pályafutását. Csupán egy ember van, aki szabadon közlekedhet e két világ között: a Shadow Man. A Shadow Man kiválasztott, akinek a feladata: megvédeni az élők világát a holt lelkek háborgatásától. E misztikus tisztség jelenlegi képviselője Michael LeRoi. Ha leereszkedik az éj, ő viseli az árnyak maszkját, mellyel halhatatlan voodoo-harcosként álléphet a holtak birodalmába...

be, majd elmondja, hogy a halhatatlan erő, amit Jack keresett létezik, de csak bizonyos sötét lelkekben. Felkéri Jack-et, hogy segítsen neki felépíteni egy menedékhelyt, ahol a hozzá hasonló meg nem értett lelkek egyesíthetik erőiket. Egy erődítményt a túlvilágon, ahol majdan egy halhatatlan hadsereget fognak létrehozni, hogy legigazzák a "szánalmas" földi életet. Ahhoz azonban, hogy Jack átjusson a másik oldalra, meg kell halnia...

gép, és csak alig van néhol lelassulás. (Nem úgy, mint PlayStation-on.) Később a túlvilágon egészen mehökkentő, amikor elsőként megpillantjuk az azilum hatalmas falait, előtte tágas térrel, melyet reflektorok pásztáznak. Mindezt a bővítők segítségével akár nagy felbontásban is élvezhetjük, melynek révén közel olyan képet mutat a játék, mint a PC verzió.

A grafika mellett a másik fantasztikus dolog, hogy a közjátékokban végig beszélnek – pedig nincs kevés belőlük. A történetet összeláncoló eseményeken kívül minden új helyszínen hallhatunk egy rövid "idegenvezetést", továbbá barátaink – azaz Nettie, a papnő, és Jaunty, az alvilág kapuját őrző kígyó – menet közben is adnak tippeket, ha találkozunk velük. Mindehhez még hozzájönnek a döbbenetes hangulatú zenék, valamint a kellemes hatásos hörgések és halálordítások – úgy, hogy nem véletlen, hogy a játék csak egy 256 Mbit-es kártyára fért fel.

## MIKE MOZGÁSAI

Az irányítás szemlátomást Tomb Raideres hagyományokat követ: céljaink eléréséhez lávafolyamok felett ugrálhatunk, víz alatt úszhatunk, falakat



kolhattunk vámpirokat, hamarosan a Resident Evil 2-ben rendezetünk zombiirtást, ám azt hiszem ezek egyike a gyakorol olyan mély pszichológiai hatást ránk, mint a Shadow Man. Ez a játék nem csak attól olyan félelmetes, mert hogy zombik és alvilági teremtmények százait kell likvidálni, hanem mert egy mesterien kitalált sztorival tárolják az akciót. Csakúgy mint a Turóknál, az Acclaim ezúttal is az egyik képregény-sorozatára támaszkodott. A játékhoz a Shadow Man comic első hat részét dolgozták fel, s mit mondjunk: a profi szerzők "tollából" egy igencsak karakán sztori született. (Még akkor is, ha enyhe párhuzamot lehet észrevenni a Turók meséjével.) A Shadow Man kerettörténete szerint két világ létezik: a Halálmezsgye, és a Való világ. A

Mama Nettie – a nagyhatalmú voodoo papnő, aki az árnyak maszkját Mike mellé opra-lyta – úgy érzi, eljött a Shadow Man ideje. Egy profetikás álmot lát, melyben őt sorozatgyilkos egy mérhetetlenül gonosz erő segítségével az Apokalipszist hozza el a Földre. Egy olyan erő közeleg, melynek gyökerei a Halott Oldalon keresendők.

A játék legelején egy kis közjáték mutatja be, milyen is a bizonyos erő. Az intermezzo a múlt század végén játszódik. Hasfelmetsző Jack hiába gyilkolta meg áldozatait, nem találta meg, amit keresett. Nem találta meg a lélek kézzel fogható megnyilvánulását, melynek elvételel a saját halhatatlanságát biztosíthatta volna. Kudarcai miatt már éppen magával is végezni akar, amikor egy sötét éjjelen egy ismeretlen jelenik meg a rejtékhelyén. "Légió a nevem, mert sokan vagyunk" – mutatkozik

## NAGY FALAT

Azt már régóta lehetett tudni, hogy a Shadow Man egy nagyszemű játék lesz, de hogy mennyire, azt csak találgatni lehetett. Most már azonban biztosak lehetünk benne, hogy a Zelda után a legmonumentálisabb N64 játék a Shadow Man. Egy Tomb Raider féle akciójáték, ami úgy kb. 70 órányi szórakozást biztosít! Minden szempontból hatalmas. Kezdjük talán a grafikával, melynek szemléltetéseként elég, ha csak az első benyomásaimat írom le. A játék legelején – még amikor a Való világban járunk – elindulunk megkeresni egy templomot egy louisianai mocsaras vidéken. Hamarosan fel is tűnik a horizonton egy torony meglehetősen nagy távolságban. Hihetetlen, de szinte egyáltalán nincs ködösítés! Elképesztő nagyságú területet rajzol ki a



maszhatunk, sziklákat tologathatunk, kapcsolókkal gépeket működtethetünk, stb. Új és felettébb érdekes mozdulat, hogy amikor Mike megkapaszkodik valahol, a felhúzódzkodás két fázisban történik. Amikor a lábával megtámasztja magát a falon, két dolgot tehetünk: vagy felrugaszkozunk, vagy elrugaszkozunk – utóbbi esetben hősünk jókora távra rúgja el magát. Egy dologra külön felhívnam a figyelmet: ha mindkét kezünkben fegyver van, nem tudunk megkapaszkodni! Ha pedig köteleken akarunk mászni, mindkét kezünknek szabadnak kell lennie! Az irányítás amúgy jobb nem is lehetne, ez vonatkozik a fegyverekre is. A zombik népes táborát akár két fegyverrel is irthatjuk egyszerre: míg az egyik kezünkben a pisztolyunkat tartjuk, a másikkal mindenféle varázstárgyakat használhatunk. A célra tartás megint egy olyan mozzanatot, amit a játék a Tomb Raidertől "örökölt" – az oldalazás gombja egyben a legközelebbi cél befogását is jelenti. Kellemes újítás, hogy a nézet és az irányítás is automatikusan a célponthoz igazodik. Ha például befogunk egy hevesen csapkodó demont, csak annyi a dolgunk, hogy körbe-körbe futkosva ne kerüljünk a karmai elé, ehhez elég mindössze a balra irányt nyomni. Leginkább csak akkor vagyunk gondban, ha többen támadnak ránk egyszerre. Ilyenkor nagyon fontos, hogy lehetőleg csak egy ellenfélre koncentráljunk. Amikor a zombik összegörnyednek, már csak egy lövés kell, hogy elraboljuk az energiájukat. Ha azonban ezt nem tesszük meg, pillanatok alatt új erőre kapnak, és akkor kezdhetjük a "puhításukat" előről! Időnként (főként a repülő ellenfeleknél) a befogás nemigen akar működni: ilyenkor hasznos lehet, hogy van "lövész mód" is. Egy gombnyomással átválthatunk Mike pers-

# SHADOW MAN



pektívájára, s egy célkereszt irányításával kereshetjük meg a delikvenst. A fegyverekkel kapcsolatban még valami: ne csodálkozzunk rajta, ha a shotgun nem működik a Halálmezsgyén, a voodoo mágia pedig a Való világban használhatatlan. Az univerzális pisztolyunkon kívül minden fegyver csak az egyik vagy a másik világban használható.

Jópofa, hogy a különböző világokban eltérő dolgokra kell ügyelnünk. A "valóságban" könnyen megfulladhatunk, míg a túlvilágon a varázserőnk kijelzője veszi át az oxigén-mutató helyét. A maximális varázserőnk ahhoz igazodik, hogy mennyi sötét lelket szolgáltunk már magunkhoz. Tulajdonképpen ez a játék lényege: be kell gyűjtenünk a sötét lelkeket, mielőtt még Légió tenné meg helyettünk, s ezzel kell fokoznunk a sötét erőnket.

Progresszív módon egyre több sötét lelket kell begyűjtenünk – az egyes szinthez mindenesetre még elég egy. A sötét erőnk szintje azért fontos, mert lépten-nyomon ún. koporsó-ajtókba botlunk, melyeket csakis varázserővel lehet kirabbanítani. A kapuk körül mindig látható, hogy milyen szinten kell állnunk. A sötét lelkeket ún. govikba bezárva találjuk, melyek úgy néznek ki, mint valami felnyársalt szívek. Csakis a sötét képességeink birtokában tudjuk őket felnyitni – tehát a Való világban, világos nappal nem – legalábbis a játék elején még nem!

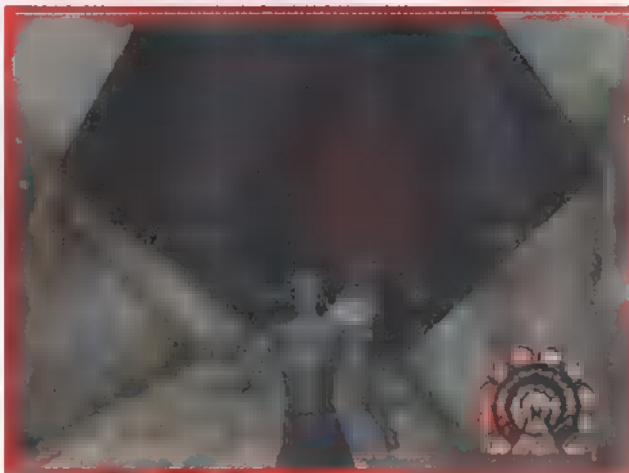
Utunk során számtalan agyagedényt törhetünk szét, melyekből energiát, ah kívül két dolog kerülhet elő: arany koponya, avagy Cadeaux. A koponyákkal a varázserőnket tudjuk regenerálni, az ún. Cadeaux-val (ezek egyfajta áldozati edények) pedig a maximális életerőnket.

Miután 100 Cadeaux-t begyűjtöttünk, Loa-nak áldozhatjuk őket az élet templomában.

## AZ ESZKÖZTÁR

A Shadow Man sokkal kalandosabb, mint egy szokványos Tomb Raider-klón. Az egyes helyszínekre többször is vissza kell térnünk, mert bizonyos voodoo varázstárgyak és tetoválások beszerzésével olyan képességek birtokába jutunk, hogy mindenhol újabb és újabb utakat fedezhetünk fel. Az első használandó tárgy a maci. A Teddy maci valaha Mike kistestvére volt, akinek haláláért hősünk felelősnek érzi magát. Nettie mesterkedései révén Luke macija az összekötő kapocs az Élő és a Halott Oldal között, azaz ezzel a tárggyal lehet átlépni az egyik világból a másikba. Gyakorlatilag teleportként funkcionál: amikor a képernyőn egy homályos maci mosódik át, az azt jelenti, hogy az adott helyre bármikor visszatérhetünk.

Nos, akkor nézzük a tárgyainkat. A sima fegyverekhez gondolom nem szükségeltetik használati utasítás, úgyhogy rögtön rátérnénk a voodoo eszközökre. Az asson a leg-egyszerűbb fegyver: a halálfejes csörgővel tűzgolyókat lövelünk ki. A baton nevű törrel szintén tüzet tudunk kilőni, ám ennek a tárgynak két funkciója van! Amikor egy-egy fénylő



oltárral találkozunk (rajta a baton ábrájával), csak oda kell érintenünk a tört, és máris átteleportálódunk egy másik oltárhoz – általában valamilyen nehezen megközelíthető helyre. A flambeau azon kívül, hogy fáklyaként használható, még gyújtogatásra is jó: a tűz ábrával ellátott "bőr" ajtók kiégetéséhez szükséges. Az enseigne egy különleges bőrpajzs, mellyel energiapajzsot vonva magunk köré a keményebb támadásoknak is ellenállhatunk. A marteau egy állkapocscsont, amivel egyrészt több tűzgolyó löhető ki egyszerre, másrészt a Rada dookat lehet megszólaltatni vele – ezek egyfajta földbe szúrt dobok, melyekkel ajtókat lehet megnyitni. Végül a mágikus eszközök közül a utolsó a calabash, ami tulajdonképpen gránátnak felel meg. Ha olyan helyen robbantunk, ahol a calabash jele látható, titkos helyeket fedezhetünk fel. Nem varázsfegyver, ám mégis a túlvilágon kell összeszedni a violator fegyvert. Ezt három darabból kell összerakni: a három pengéből álló eszköz igen hatásos mindkét világban.

A tetoválások legalább olyan fontosak, mint a fegyverek. Az első tetkót (Gad Toucher) a tűz templomában égethetjük Mike testére, s a kisebb tüzeket mászhatunk át vele, és tüzes dolgokat érinthetünk meg kézzel. A másodikat (Gad Marcher) a prófécia templomában szerezhethetjük be: a segítségével át lehet kelni az izzó talajrészeket (láván). Végül a harmadikat (Gad Nager) a vér templomában találjuk, melynek birtokában már a lávafolyamokban is lubickolhatunk (merülhetünk).

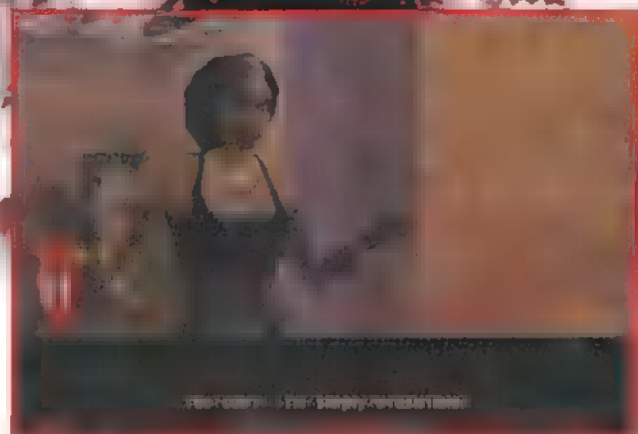
Egy új tulajdonsággal gazdagodunk "melleleg" a poigne nevű karperec felvételével is: ezzel a túlvilági vérzuhatagokon ("vérvízesések") lehet felmászni.

A végső cél az, hogy a központi katedrálisból eljussunk a valós világ öt sorozatgyilkosához, majd miután végeztünk velük, a kastély központjában lévő motor leblokkolásával megnyissuk az utat Légióhoz. A gyilkosokkal szemben nélkülözhetetlen, hogy tudjuk használni Shadowman extra képességeit, ami azonban a Való világban nem lehetséges. Mivel nincs veszíteni való idő, a kivárása helyett a napot kell eltüntetni – ehhez kell összeraknunk a három részből álló L'Eclipsor nevű tárgyat (la lune, le soleil, la lame). (A katedrális örült gépezeteinek a működtetéséhez az engineer's key, azaz a mérnökök kulcsa szükséges.) A gyilkosokról egyébként a Nettie-től kapott aktából elég érdekes dolgokat olvashatunk. A "Lakberendező" gyilkos például onnan kapta a nevét, hogy áldozataiból berendezési tárgyakat készít. Infravörös szemüveggel rendelkezik, ezért igazán otthon érzi magát a

sötétségben. Említésre méltó még Jack 2 esete, aki pedig a Hasfelmetsző utódjának tartja magát. Majdnem ugyanazon a helyeken, majdnem ugyanolyan nevű prostituáltakkal végzett...

## A MÚFAJ GYÖNGYSZEME

A Shadow Man "személyében" a horror-játékok új trónkövetelőjét köszönhetjük. Nem csak arról van szó, hogy több hektónyi vérről, és hátborzongató zenékről szórakoztatja a játékost: a pályák felépítése az, ami igazán leköti az embert. Hatalmas helyszínek vannak, ám mégse érezzük terhesnek újra és újra bejárni őket, mert



## MI IS AZ A GOVI?

Hősünk halhatatlan, de azért neki is van élete-reje. A játék készítői rendkívül frappánsan oldották meg az "elhalálozást", szemlátomást ügyelve arra, hogy a játékosok – kudarcs esetén – nem szeretnek minden dolgot újra és újra megcsinálni. Ha elfogy az energiánk, csak a adott szakasz elejére kerülünk vissza, de nálunk marad minden tárgy, és nem termelődnek újra a legyilkolt ellenfelek. Csak akkor lesznek új zombik, ha egy adott szakasz határát lépjük át. Az egyes területeket hidak kötik össze, így az nem fordulhat elő, hogy véletlenül megyünk át a határokon.



csak ésszerűen nehezék, és mindig egy élmény, ha egy új tulajdonsággal valami újat fedezhetünk fel – teszem azt: lemerülünk a lávába, és egy átjáróba úszhatunk be. Szóval nagyon király ez a játék. Csak egyre figyelmeztetnék mindenkit: aki "vérezen szereti a bélszint", az ne hogy a cenzúrázott német verziót vásárolja meg. V.Z.

**SHADOW MAN**

**LÁTVÁNYOSSÁG  
JÁTSZHATÓSÁG  
SZAVATOSSÁG  
ZENESONA**

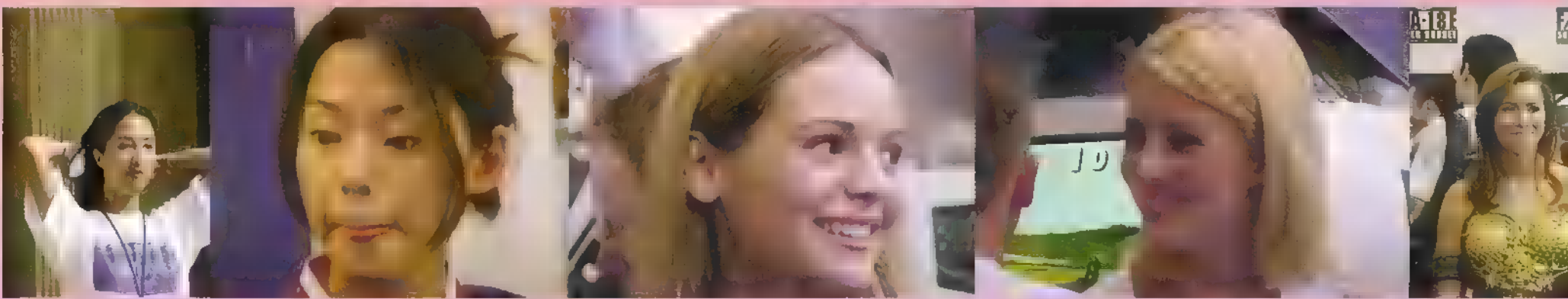
**1 JÁTÉKOS**

**MENTÉS, MIBŐLYET FÁJRA  
MIBŐLYET FÁJRA  
MIBŐLYET FÁJRA**

**✓ FÁJRA MIBŐLYET FÁJRA KITALÁLT  
PÁLYÁK, MIBŐLYET FÁJRA  
× LEGFELJEBB MIBŐLYET TALÁLNAK  
MIBŐLYET FÁJRA MIBŐLYET SZERE  
MIBŐLYET FÁJRA MIBŐLYET KIHIVÁST**

**96%**





Reggel felkeltem – pontosabban hajnalban értem haza, de ■ mellékes – és azt vettem észre, hogy vége ■ nyárnak. Frankón dideregtem egy polóban. Pedig napközben leolvadt rólam ■ cipzáros bőr-tanga, ■ elefántos ormánnyal. Ez azt jelenti, hogy jön ■ tél, meg a sok-sok új jóték. Beindul a gályázás ezerral. ■ ECTS megvolt, a csajtermés elégé szegényes, ■ jobb, mint a búcsúban ■ pofon. Lehet skubizni ■ exkluzív képeket. Gondolom, lassan mindenki visszaszéli-  
gőzik a nyaralásból, megint egyre többet van együtt intím hangulatban ■ 576 Konzellal – lássuk tehát az ■ havi level-termést, ami hála Istennek elég imponánsra sikeredett. Kedésnek jöjjön mindjárt Bagó Peti kismonológja...

(Előjáromban csak annyit szeretnék hozzáfűzni ■■■■■ következő levélhez (amit nem véletlenül raktam az első helyre), hogy jólesett. Nagyon jólesett. Ezután csoklaltam titkosítos T barátomat, és saját érdekében jó lenne, ha elküldené a címét, mert NYERT! Október 15.-éig tehát ilyen és ehhez hasonló leveleket várunk, hiszen ■■■■■ legjobbak között szétosztunk egy márkát (D-I – Bogó Péter.)

Tiszteelt 576 Konzol szerkesztőség! Gratulálok ■ újságához! Ez ugyan kevés, de minden elismerésem a Btétet, amit csak el lehet mondani egy lapról, amely ilyen minőségben, tartalomban és ártban van jelen ■ piacon (CD és "poszter nélkül is", akinek ez a gyengéje szerezzon magának) és stílusban, ami ■ fő, mert ahhoz nem pénz kell, mint az előbbiekhöz, hanem az a szellemiség, amivel nem sokan dícselkedhetek hazánkban sem. Kiadványok így tudják informálni azt a sok (és egyre több) sarított képményöszemű "drogos" jótékost, akik minden hónap végétől már a következőt várjuk, hogy az akkora már kiapadt pénztárcából kibúvárva a (szedrago-nyelő) árt, megkaparintsuk ■ hón áthitt kiadványt. Azután ■ hónapig ragyoljuk, amikor a szürke géptől távolabb vagyunk, mint ameddig a kontroll-levezetése ér. Minden számolat megvan ■ kezdetek óta, és azt kell megállapítani olyanok vagytok, mint az Ó-bor: egyre jobbak ahogy múlik az idő.

Tehát kitartás a jó irányvonal mellett, és nehogy hagyjátok magatokat befolyásolni, hiszen akik most és bármi okosakat érvelnek megveszik így is... És lám, milyen jól hiszik. Az már sajnos a magyar mentalitást tükrözi, hogy ha jó valami, akkor azért lázodoznak, mert még annál is jobbat, többet, vagy olcsóbban akarnák megkapni és unalmukban a barátinjuk helyett nektek reklamálnak, de hód! Istennek valójában nem lehet belétek kötni ezekkel meg a művelőző- és esztétik érték közönség ügysem azonosul. Ti vagytok kis országunk konzolas társadalmának meghatározó iránytűje, hónapról-hónapra etalonként veszik képhe a lapokat mindazok, akik egy kis igénnyel bírnak a programok iránt, mert szerencsére ■■■ volt olyan eset, hogy megtevesztő, vagy vásárlási szándékot keltő leírás adatok valójában olyan termékre, ami ■■■ ■■ az általuk támogatott szírvonalat. Ez nagyon pozitív, mert nem az a célzat (úgy érzem), hogy havonta meglegyen ■■ oldatszám, hanem minőségi kiadványt készítenek. Még ■■ gyengébb programok leírásait ■■ szívesen olvassa az ember, hiszen tanulságban ■■■■■■■■ építő kritika (kár, hogy némely gyártó – forgalmazó cég nem fizet ■■ írást).

(Különszítatok következnek: ez az ember igazán beszél. Ti ugyan csak a végterméket látjátok, de azt el sem tudjátok képzelni mennyi és milyen munkát áll meg egy háttérben. Mert itt nem az a nehéz, hogy tárgyalj az nyomdával a minél kedvező árak miatt, hanem hogy itt ülsz munkaidő után és azon gondolkodol: mi legyen a címlapon. Melyik rajzot szeretnétek jobban? Vagy melyik játék hány oldalát érdemelne, melyik játékhoz kéne minden részletet kimerítő leírás? És az a hangulat is miénk, amit senki nem vehet el tőlünk. A gondoskodás, az odafigyelés teszi a kiváló számomra is barátságossá a "színes posztalémoz". – BP).

Én is reklamálnám (persze komolytalanul), hogy miért nem 600 oldalas az újság, hogy legalább két napig tartson elolvasni, de jól tudom (sejtem) az okát, és nem kétkem, hogy ha lehetne, Ti 1200 oldalast is készítenétek. Sebaj így legalább hónap végére megtanulja szinte az ember, oly sokszor lapozza ■ és nem is hiába, mert olyan, mint a jó film, játék, ■ stb., hogy sokáig lehet benne újat felfedezni. Egyébként ÁLOM az újság, és ami az NTSC cikkeket illeti, az már egyenesen "zweifisch"!!! Ennél jobban nem lehetett volna, mert így az a kis réteg (úgy a játékosok 99%-a) nincs hónapokig várakozásba kényszerítva ■ "többség" meg majd elveszi a két hónap-

pal korábbi szímet és konvertálta a maga PAL verziójához. Én még mindig is fajtalanokdnek (Szilviával is), hogy lehetne **■** kis "lekere-listát" leadni időnként a hírekben azokról az általuk jónak **■** NTSC programokról, amelyek **■** értelmes, és illetékes, lásszátul mögött ülőgélő urak jóvoltából nem jutnak/jutottak el a mi kis kontinensünkre. Érdekes, izgalmas téma lenne – számomra biztosan (kaphatnák **■** levelet videószám a nagyokos sráctól, hogy beér nekem már megvan, pedig azt írták, hogy nem is lehet nálunk kapni **■** az XY-nak mégis megvolt...). "Amellett, hogy érdekelne a Tomb Raider 12. része mikor jelenik meg?", lenne **■** komolyabb kérdésem is: TESZTELŐ miként lehet egy olyan személyből, aki Bpi, 70-es évjáratú, (vár)érettségizett, imád játszani, van PSX-e, PCje, állása, telefonja, bronhitiise (nem fertőző), stb. és szereti Szilviát... de **■** feleségét az nem zavarja, **■** sohasem tudja meg, csak ha rájön az "izé-é"! További sikeres munkát kívánva: Simon T. Budapest

Ájajajaj, mintha meleg hajjal kengetném. Tényleg jól esik néha egy kis dicsőret – mindki! Gyakorlatilag leveled tizedik megválaszolásával nem tartalmaz, eltekintve a végétől. Az általad felsorolt paraméterek elvileg elegendőek ahhoz, hogy valaki nálunk tesztelő legyen, már csak a próbacikk hiányzik egy tetszőlegesen kiválasztott játékról. Ez után esetleg még tesztelő is válhat belőled.

Ave Martin!

- Olyozom fel anyám, mert várkeztem.
  - Mikor győntél utoljára gyermekem?
  - Nagyon régen. Sorolom a véikeimet:
  - Szemüveg nélkül néztem a naplognyalkozást, ■■■ adóztam le ■■■
- nyári fizetségemet, 2 hete ■■■■ mostan hajál ■■■ kísértésbe estem.
- Ezt kifejténéd bővebben is?
  - Nem tehetem anyám.
  - Semmi baj fiám, nincs mit titkolnod az Úr előtt.
  - De félek!
  - Csak bátran gyermekem!
  - Megvettem az UKPSH-t.
  - Hm...
  - Már készter is.
  - Unok. tvenztünk emberiségünk védelmezője tekint könyvünk

szegődjön és mentse meg a kőrhozatból. Add, hogy benned erős várn legyen. Szabadíts meg a rontástól és töltse el szíved bátorsággal, hogy elszántan ellen tudjon állni a kísértésnek. Isteneim, hallgass meg imáimat és jusson el hozzám az én kiáltásom. Az Úr legyen **10** és a te lelkeiddel, Amen. Vezek-  
lésül: 10 Mienyónk. **10** Üdvözlégy, 50 fekvő.

Mellesleg hamarosan itt a szeptember. Kezdődik a golyózárs ■ (már aki érini), a diákok újból szeretett patkányfogójukban várják a következő szünet kezdetét. Addig is itartak egy képei felkészítés gyönyört. Kitartás! Bizunk ■ csodafegyverekben! És a bombanádókban. Pó! Pöpec. Budapest

(Pöper barátunk mellékelte egy igen tetszetős képet is, amelyen egész fogóban kivégzett kistollak láthatók, de ezt a fiatalabb olvasók miatt inkább nem mellékelem.)

Én is szoktam vétkezni, általában minden nap többször. Te is vétkeztél, meggyönted, spongyát rá. Amíg az 576 Konzol is veszed, nekem tök egő, hogy mit veszel mellé. Be. ■ kép mega-giga-kolosszális. Mondjuk sajnálom a ■ szőregereket, de hát nekik ez a sorsuk. Még mindig jobb, mint sampón-hajlakk tesztelők lennének ■ laboratóriumban. Bombardódt special tudok neked intézni, persze jó pénzért...

Háty Martin és 576 Konzol Stáb! Ismét !!! vagyok az! Szokalai! Úgy döntöttem (puff), hogy csakazértsemhogyalakítetekbeismétszázmínírovgévepelttárogvadavok! NadEmostmá egy könnyebb hangvételű! Végre a nad pangos után lenni one yó szám! A mostani EPISODE (ez a szó tetszett mi, Martin!) a double, talán a **■■■■■■** eince! Frankó a poszter meg a doubledouble ködeksz! Azokó u jó lytélékórú má No is speak-ehv: Multi filter Silent HEI, GROsze theft cAr Lándon, Rolé (džsani) CAGE, ICONstructor meg minden! A cSiben a Gáf sem vol semnemmi! És a tripladupa előzetes? **■■■** M? HE? Na? hm? Jut észembe! Larmról sícs

■ káp? Mert azo Két/kettő två, två, 2, ÖT/Kéveset enged sejtetni, kéne egész alakos pücsör is! most! Más jut eszembe! Mi lenne, ha ő lenne az ki rajta lenne a nekész poszteren? WÁÓ! (ha lehet puréren!) Mosmó nem kell szidi, poszter maradjon! hova lenni a lytértek? má mindent megnyertek? Pédig őjem is jóccott AM, Decsak posztert nyemi! nem lehetne intróválás SÖRűben? yő hatlet ■ az NTSC- GÉMEK lejátsz! csak így tovább! MÉ itad ugyan aZT a (eszt ■■■■■ heljesen fogom (RNI) STAR WARS EPISODE 1-től mintogymétkiben? TE fgyűzzó! ■ lenni: HÁ lenne egy oldd ■■■■■ olvasók imának lytérlekírsok? Ház azmón shock! ■■■■■ lenne mintazozo mostani szór városz (BOTS) képevél frankbóklienne. ■ elbucsozokulol! Álljon itt onY Kédes mondat: Továbbóvni jovo nyavarávalóvást min...

(Jézusom, Mire ezt begépeltem el is fogott a nap. Holok e Te Zolt. Df-  
 az öltetességedet, meg egyéni fogalmazó képességedet, de ha legkö-  
 zelebb is ilyen levelet fabrikálsz, asszem' veszélyességi pótlékat fogok kérni  
 ~ BP).

Összem, elhagyott az erőm, amikor próbáltam átrágni ma-  
gamm a leveleken. Kajok nem vágom, hogy most fogalmazd  
sincs a helyesírásról, és ezzel a "furcsa" megoldással pró-  
báltad szépíteni a siralmas helyzetet, ■■■■■ mi van? De  
az is lehet, hogy egy nyelvtani zseni vagy, egy második  
Grátsi Laci professzor úr, egy élő "Álljunk meg egy szóral!"  
– és akkor ez egy Nobel díjas próbálkozás volt. ■ lényeg,  
hogy én ■ szeretem Larát, ■ nincs más szexi képem róla,  
meg aztán egy csomó téma vár még, hogy poszter lehessen  
belőle. Nem akarom túllégni a bigét, na!

Hali mindenkinek **NAGYBÁTYÁMÖCCSE** vagyok, megint. ■■ Martiny és 576 team. Már régen írtam ezérl jóra írok, remélem, jól kiphentétek mogo-

rokot a Hawaii környékén. Gondolom, jó sok koktélt ittatok, sokat pancsikolotok, jó sokat Jet Ski-ztelek. ■ Konzol ■ legjobb! Nagyon tetszik (még mindig). Szerintem a legjobb a mostani összevont! Nagyon jó! Tetszik, mert van poszter, jó sok volt a hírek, jó sok oldal, 2 oldalas Csevegő és ■ 24 éves Szilvi. Lenne pár kérdésem:

1 – Lesz-e Nintandora fánccolás prógi?  
2 – Tényleg marad a ■ oldal?  
■ – Ha megjön a Dreamcast, akkor megint növeltek a lapszámat?  
■ – Mivelhogy még szerintem seki sem kérdezte meg, ezért én megteszem: Hány mego fér ■ N64 kazinó?

U: Ti vagytok a legjobbak! És a konzol morajján olyan, mint az össze-vont szám! Szalontai Csaba, Budapest

Csabi néni! Bárcsak a proféta szóla belőled, de hát olyan messze voltunk ki Hawaï-től, mint a faék a logikai kirakó játéktól. Jét Ski-t pedig utoljára [REDACTED] láttam, akkor is úgy kellett utánakérdeznem a vagányoktól, hogy mi is az valójában.

1 - Jelenleg ■■■ tudok arról, hogy valamelyik cég N64-es táncolás játékon dolgozna. De ■ akár már holnap megváltozhat.

3 - Az elején még ■■■■ lesz oldalszámnyitól, de ha meg-  
jön a PAL-os Dreamcast, és sikeres lesz, akkor mindenkép-  
zen.

4 – Változó. Attól függ, hogy mennyire sikerül összehőmöríteni. Ha jól tudom jelenleg ■ Zelda a legnagyobb jäték, 32 megabájtos tömörítve. Összehasonlításképpen egy Bomberman Hero kabé 8 megabájti. Egy PlayStation CD-re ugye 650 megabájti fér. ■ legtöbb helyet a zene – ha audio track-ként van felírva – foglalja, meg ■ renderelt csodaintrók. Persze ezeket csak CD-re lehet rárakni. Az N64-es játékokban ezért csak “programzenék” vannak, és a program grafikájával készült intrók. Szóval nehezebb rá jätéket írni, mint PSX-re, a kazetta erősen limitált kapacitása miatt.

Cső Martin! Mivel most nincs más dolgom, gondoltam írrok egy levelet, hirtára benn leszek ■ dupla csemlen. ■■ kezdem a kéréssekkel: a Tonic Trouble és ■ Hybrid Heaven eljut még hozzánk az időn?

Ott voltak ■ ECTS-en, kész állapotban, tehát sanszos.

Egyébként már várom nagyon az olyan király játékokat, mint pl. Perfect Dark, X-Men, Twelve Tales, Donkey Kong 64 – mekkora egy királyság lesz. Gondolom jó pár N64 tulaj így von ezzel.

Ezek ■ ott voltak, tehát ezek is sanszosak.

Na jó, annyit a jötekekről. Most evezünk más vizekre! A májusi gőli olvasó (amikor a Koszmon gyerekek válaszlósz) k\*\*\*ára egyetért veled. Mőrmint a csőjekek illetően. Szinte mindegyik tőltő nagyképő, nagyon fenn hordják az orrukat. Na de ■■■ fel? Az csak egy dolog, hogy jól néznek ki – hisz emellett annyi eszűk van, mint egy morók lepkének (tisztelőt a kivételeinek). Megmondam én, hogy mi számít nekik! Sok-sok lővé, nagyautó. Meg a nagyfalpő cipő (technopatya). Jókat rőhögünk a hoverokkal, mikor ebben a botár sz\*rokban csoszognak. Martin, most sz\*verből szőllő! Tejes mőntékig egyetérted veled. ■■■ tudod mit? Ezeket a nagyképő h\*lyes p\*\*\*ákat le ■■■ kell sz\*mi. Egy dologra jó lennének, nem? He-he!

A helyzet nyugaton és keleten változott. Sőt, rosszabb. Egyre gyökerebbek a gödcsik. ■ múltkor találkoztam egy normális nővel – aztán rájöttem, hogy drága nagymamám az.

Tényleg, ha már a csajknál tartunk! Mi van a "kishűgoda"? Mondd meg neki, hogy "csókolom a kezét"! Meg más is... Tényleg Martin! Ha lesz poszter még, akkor legyen rajta Dolly Buster és Elisabeth King! Így sem


# C S e

az N64 tulajok, sem a PSX-esek érdekei sem sérülnek – és ■ így lenne igazságos.

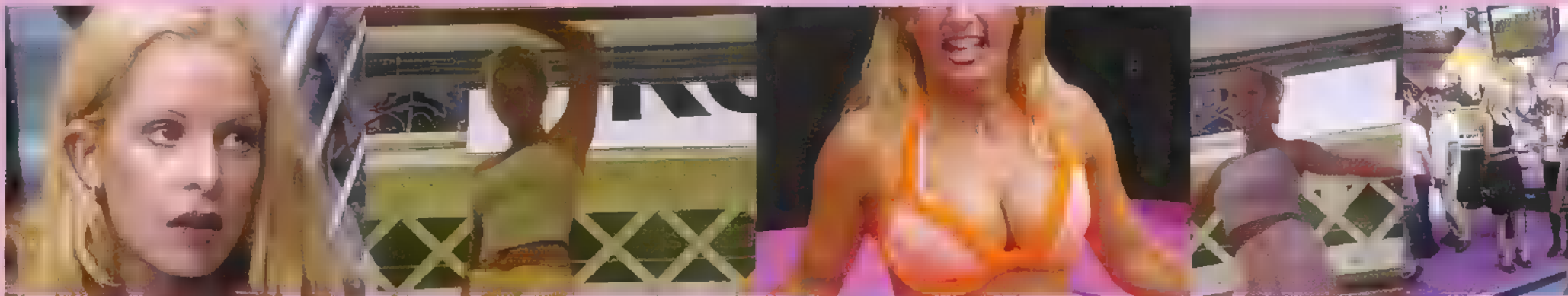
Atyám, ez ■ 576 Konzol történetének ■■■■■ olva-  
sói tanácsa. Miért ■■ jutott ez eddig nekem ■■ eszembe?

No, az is milyen volt az ECTS? Ha most is olyan jó nők voltak, mint tavaly, remélem hazahozol belőlük egy párt? Aztán a nyereségmenteskedőkön meg kisorsolhatnátok őket a borítéka azé kéne ráírni pu\*\*\*\*\*)... Rekord mennyiségű levelet kapnátok az biztos.

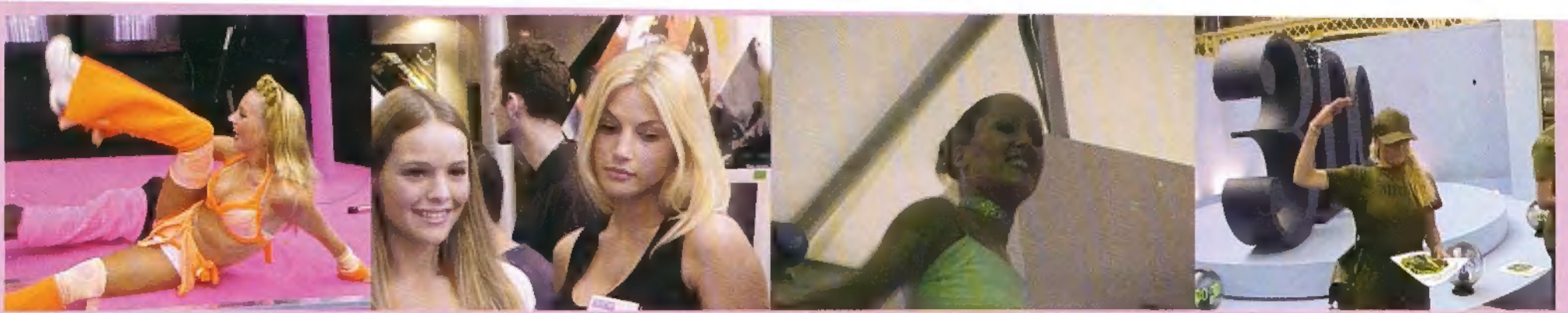
Nézd át ■ képeket. Nem rohantam arccal a falnak, de azért elcsöpögtem egy hektoliter szemcsépet, annyit sasoltam ■ békéket.

Na ennyi a hokról, most lapozzunk. Na szóval, az úgy volt, hogy megvettem a novemberi Konzolt. Kerestem egy üres padot, leültem, és elkezdtem olvasni, hogy mit ír a Vári Zoli. Magamban elgedetten konstátálom az alakot, amikor odajön hozzám egy csaj, meg egy  év körüli ürge. Elkezd magyarázni a csaj valamit, amiből egy kukkot sem értek ■ nagy zívój miatt (vádascsmok). Igen okosan nézhettem, erre a főszer is elkezdte a magóéit (ezt már úgy, ahogy hallottam). Pár perc múlva kiderült, hogy valami nagy-nagy keresztény gyülekezeti tagjai. Szóval a manusz csak beszél, csak beszél (az emberek kopcsisága, a pénz utáni roham, és az Isten megbecsül, meg szeret, meg éljön). A szokásos süket dumát amit ezek neszőznek. Eni ekközben úgy csinálok, mintha figyelnék, közben a Bio Freaks cíkkel tanulmányozom. És oda ■ hánázom mandandálom. Látja ezt a barmmárki is. a-

■ örögtől kezd hadarolni, hogy mindenütt jelen van, meg ■ többi baromság. És most jön ■ lényeg. Azt mondja ■ s\*ggfe, hogy ■ örög ebben ■ újságban is jelen ■ (és itt az újságra mutat). Na itt vesztettem el az ömög is igencsak megfoghatózott türelmemet és mivel fél óráig hallgattam a "szentfelekak" dumáját elhatároztam, hogy most ■ jövök. Először szépen lassan, komatosan ■ a padról és elkezdtem mondani a magamét. Mondom neki: "Tudja ez milyen újság, mivel foglalkozik?". Természetesen nem tudja. "Akkor meg ne beszéljen hülyeségeket!". A tag ismét megszéppent, köpi nyelvi ■ tudott, így folytatam a monológomat. Kijárattem magam álláspontját az elhangzottakkal kapcsolatban, mondtam neki, hogy én szeretem a dolgokat reálisban látni, és nem érdekelnek misztikus sületlenségei (itt azért kicsit finomabban fogalmaztam). Látni a hapsi, hogy engem nemigen ■ "megléteni", de azért adott egy szórólapot, hogy menjek el ■ következő gyűlésekre. Elkészütni, aztán ment tovább ■ hülye







macójával, én meg összegyűrtem és eldobtam a szótól, aztán végre elindultam haza. Ha mit szólnak ehhez? Vigyázzatok, mert elkezdődött bennetek az "inkvizíció"! He-he!!! Na most már ideje befejezni, csak még annyit, hogy jó nyaralást, meg fürdést, megérdemlitek. Elvégre minden hónapban "üdvözlő" jó, frankó, király újságot adok ki a kezetek közül. Viszhallásra a cseiben! Na csó! Juhász Sándor, Nagykanizsa.

**Anyám, milyen komoly sztorid volt Jehova tanítváni Mek-kora királyság lett volna, ha ott a helyszínen megtáratnák. Ruha letép, hamu a fejre, megymás. Aztán el a hűgyűllőbe, csekk kitélt, fizetés minden hónapban átutal, a lakozott ha-jó prédikátor meg bezsebeli a lóvét. Közös énekés, a sánták elhajítják a mankát, nyilvános ájulás, vakok újra látnak. Te, nem adtak véletlenül egy névjegykártyát meg egy jelentkezési lapot? Belépnék helyetted...**

Áve tisztelt Martin! Azért írok, mert tők jó az újság, meg hogy bekerüljek a cseibe. Figyeli M. Navratilova, lenne 2 kérdésam:

- 1 – Ha az MGS-t ill a Final Fantasy-t ki kéne hagyni melyik játék tetszene a legjobban?
- 2 – Egy tesztelő mennyit keres?
- 3 – Nektek muszáj ilyen trágár szavakat elhárítani? Ti nem éltek, vagy mi? Good Luck! Kocsis Krisztián, Budapest

**1 – Most éppen a Shadow Man-re esküszöm, szerintem**



**eszeveszett jó játék, olyan vizuális élményt és hangulatot ad, amit még semmi. De ez csak magánvélemény.**

**2 – Attól függ, hogy a cég mennyit fizet egy oldalért, és hogy hány oldalt ír. Továbbá az is számít, hogy adózik-e ebből az összegből, vagy mondjuk tanuló, és az egész megmarad neki. Ez a jobbik eset. A kiadók általában 2500-5000 forintot csengetnek egy oldalra. A többit számold ki.**

**3 – Mocskos világunk rothadt fertőjéhez hozzátartoznak a trágár kifejezések. Ha valaki nagyon elvadul, azt kicsillagozzuk, ha minket gyaláznak, azt utáljuk. A kérdésed végét nem értem. De ez lehet, hogy az én hülyeségem.**

Csanádi Péter üzeni BREZ nevű olvasónknak, hogy a Stealth akkor szerezhető meg, ha a kínzást elvesztli.

Én meg azt üzenem egy bizonyos olvasónknak, hogy amit akart az 11-en este 6, de ahogyan a szándja áll, az nem biztos, hogy megéri. Remélem mindenki ért mindent – Bagó Péter

Halló 576 Konzol! Martin, lehetséges-e, hogy beraksz egy Banjo-Kazooie posztert? Martin családosságra esne, ha a poszter, amit kértem nem lenne benne. Azt szeretném kérdezni, ha Sony-ra megjelenik a Star Wars Episode One The Phantom Menace megkérdelem, hogy a poszteren egy nagy Darth Maul legyen. Lehetséges ez? Egyet értek, hogy Jar Jar-t kell megállni, mert Darth Maul jó fej, nem igaz? Én is nagy rajongója vagyok a Star Warsnak és amúgy frankó az újság. Csizsár Lilla, Budapest

**Lillőcska. Mint már mondtam, elég csehül állok N64-es poszternek való illusztrációk terén. A poszter-képhez legalább 30x40 centis kép kell, minimum 150-es dpi-val (felbontás). Ezek általában 40-70 megás képek! Nagyon. A Nintendo ilyeneket nem küld. Tehát nem lesz. Darth Maul már volt a címlapon, nem elég az?**

Halló Martin end 576 Konzol Team! Már régóta olvasom az újságot és baró, nagyon kafa. Ják benne a játékleírások, bár én nem vagyok PSX-es, sem N64-es csak egy egyszerű GameBoy-os. Biztos sok társam csak azért veszi a Konzolt, hogy tájékozódjon az ánról, de mi lenne ha abból a +B

oldalból egyetlen oldalra lenne egy GameBoy, vagy Color játék? Biztos, hogy egy kicsit emelkedne az olvasók száma. Ja és a GameBoy veled van, úgy mint az aró és a döntés joga! Előre is kösz. Nagy Gábor, Rohod

**Oké, oda fogok figyelni a GameBoy-os cikkekre is. Majd ráuszítom a Bagó Petit. Most hoztam Londonból egy vastag lexikont, amiben csak GB családok vannak. Azokat is elkezdjük lenyomni.**

Szeva Martin! Mivel Te ismered minden titkát a Metal Gear-nek, ezért hozzád fordulok egy kis segítségért.

- 1 – Hol van a Stealth?
- 2 – Hogy lehet elérni a harmadik befejezést?
- 1 – Kicsit feljebb megtaláled. Meg a 13-as konzolban is, a teljes leírást.
- 2 – Nincs harmadik befejezés. Vagy Meryl menekül meg, vagy a dokl. Van viszont harmadik újrajátszás, amiben Snake szmokingba öltözik át.

Más. Ez a Bagó árnak szól. Te Petit, miért írsz ilyen keveset az újságba? (Az hogy sok, vagy kevés relatív. Azért mert esetleg egy hónapban csak 1, vagy két játéknál látod a nevem, az még nem jelenti azt, hogy nem dolgozom. Szerinted ki a fene csinálta eddig a híreket és ki írta a cheatke-et? – BP)

Ha már így belementünk a Dragon Ball témába, én is hozzácszállok. Ugye, ha jól emlékszem április 22-én volt az utolsó rész. Akkor azt mondták 30. án leadják este 10-kor az eddig elmaradt részeket, és ezután minden pénteken 5 részt a Night Klubban. Ez nem történt meg. Múltak a napok. Eljött május közepe. Az ríszázták, hogy minden hétköznap este 11-től leadnak egy részt cenzúrázatlanul. Ez se történt meg. Ma július elseje van. Felhívtam az RTL-t, hogy ugyan már lesz-e valahol Dragon Ball. Megkaptam a választ: lesz, de nem tudjuk mikor. Ya. Haver aznap hívtát, hogy megnézték az interneten a témát. Ott azt írták, lesz, lehet, hogy előlőt kezdik az egészet (és nem is a 2-t, hanem a simát) és nem is az RTL-en. Na most mi van? Csak etetük az embereket. Ez volt az a sorozat, amiért időben hozamentem a város másik feléről és ezt is elveszik tőlem. Nem elég, hogy gondolkodnak a szombatit tanításon, nem elég, hogy egy hétfőt többet jartam, nem elég, hogy 40 fok volt a teremben és nem elég, hogy el\*\*\*szók a nyaralást a gyakorlatról és még nem elég, hogy ennek következtében nem mehetek napozgatkozni, még ezzel is etetnek. Bocsi Martin, egy kicsit kifakadtam, de nincs a közlemben senki, akivel ezt megbeszélhetem.

**Sajnos én nem vagyok egy nagy Dragonball fan, de engem is bánt, hogy mondacsinnát indokokkal levették a műsorról. Tipikus magyar húzás.**

Valna pár kérdésam:

- 1 – Nem tudod, hol lehet beszerezni Metal Gear posztert? Ha nektek van, szívesen megvenném, csak küldjétek a csekket!
- 2 – Töbör kéredezem, hátha Te tudsz rajtam segíteni. Hol lehet kapni az EXPN Extreme Games nevű játékok? Náluk nincs az ültőbiztos. Ezért elvándoroltam másfelé is. Ilyen válaszokat kaptam: Elfogyott. 1000 éve nem jött. Ha 5 perccel előbb jöttem volna, akkor még kapok. Megérta az egér. Nincs is ilyen játék.
- 3 – Nem lesz olyan kafa stratégiai anyag, mint a PC-s Settlers? Tudjuk van a Warcraft II, 2, meg Red Alert, de én csak ezzel kezdtem két héti tar-tó PC-s kamieremet. Jópofa dolog az a két címlap – folytathatnátok. Nos Martin, álljót a búcsú ideje. Halló. Blró József, Budapest

- 1 – Nem tudom.
- 2 – Kint a Petőfi Csarnok boltjapicán, szombaton és vasárnap délelőtti.
- 3 – Van még Warzone 2100, sima C&C, Retaliation, Dark Omen, KKND Krossfire – ennyire emlékszem hirtelen.

Szólal annyi lett volna betervezve eredetileg egy hónapra. Olyan vérszegény levelek érkeztek, komolyan mondom elzárndokoltam a sirtófalhoz és elmondam a bánatomat. Hopp. Másnap megérkeztek az IGAZI levelek. Azok amelyekből kiderül, néha értelmes emberek is veszik a lapot. Itt jönnek, kösz mindenkinek! – Bagó.

Csacséka 576 Konzol! Dózis vagyok és megmondom a frankót a szemetekbe az újsággal kapcsolatban. Az első szám óta veszem a Konzolt és sze-

rintam nagy fejlődésen ment át, mind tartalmilag, mind küllemre. Bár ez a kb. 40 oldal első hallásra elég karcsúnak tűnik, de hát ugye itt nincs 20 oldalnyi reklámozás, mint máshol, hanem pure leírás az egész. A tesztek nem felszínesek, mint ahogyan ezt másutt lehet tapasztalni.

Ja, egyébként mi ez az új Játék nevezetű? Fejtsd ki nekünk, hogy melyik Konzol tetszett a legjobban és miért? Átlátok rajtatok, mint szakács szendvics a falpack fölött! Nehogy már változtassatok az újságon! Ez úgy csószár, ahogy van. A sok IQ fighter gigaparaszt ügyis leírja, hogy: "Nekem azé az mar' vör' lenne poszter, meg verekedés játék leírás, meg fasza képek!" Nekem special mindig a legújabb tetszett a legjobban, hisz mint mondtam: folyamatosan fejlődtek (de amúgy az idei összevont szám "übereksse" lett, magosan a lécc felett). Ja csószár lenne, ha betennél a Csevegőbe – feltéve, ha érdemesnek találod – hátha valaki reagál rá egy csinít.

Ul.: 1000-szer pusszantom Szilvit (Oké. Személyesen fogom neki átadni – BP) UIU!.: Az előző számban az a giga szöveg, hogy "Ezek mennek, meg a kaktusos nyolók" beszaris volt! UIUUI!.: Ez egy maloc volt. Na csu-mil! Dózis, Budapest

**Pedig nem is volt semmi hátsó gondolatunk a játékkal, mindössze annyi, hogy egy tonna CD-t szeretnénk kisorsolni. Már ez is bűn?**

Figyusz! Nekem tetszeni legjobban. Az 1999-évi májusi 576 – Konzol. Indok: Te az újságban imi Resident Evil 3. Hogy mikor jelenik meg. Plusz bemutatni Parasite Eve. PSX-re! Ha csóó. Márkus Ferenc, Győr

**Oké, benn vagy a kalapban.**

Tisztelt Szerkesztőség! Kérdésekre válaszolni nem volt könnyű. Konzolból igazából három meghatározó volt. Kezdetben ott volt az első – megszűlelt egy fantasztikus lap. Azóta sok idő telt el. Itt jött azután az idei összevont szám, amely tele volt jobbnál jobb játékokkal, melyek egytől egyig érdekesek és igényesek voltak. Például: Silent Hill, Syphon Filter, Apo Escape, GTA London stb. Volt még ugyebár Kód-X, benne leírásokkal, a király Final Fantasy VII szuperhírekkel, és az ultramodernizmus kódokkal. Maban a számban volt még valami, ami eddig nem. A csúcs szuper poszterek. Az egész újságon látszott, hogy ez most valami nagy durranás lesz. Az is lett. HA valaki csak kíváncsi nézte a lapot, akkor rögtön feltűnt neki a dupla címlap és azonnal belelapozott. Aki ezt hátulról kezdte hamar megállt, amiben nagy szerepet játszott a gyönyörű Szilvinek. Persze a Csevegő nem volt semmi. Egy hónap múlva jött egy majdnem ugyanilyen szám. Szerintem ennek volt idős a legjobb, legszebb címlapja. Ez volt a legvidámabb, legélénkebb. Már is jött az új szám néhány extrája, az emelt oldalszám, a poszterek (amik jobbak nem is lehetnek volna), a bővebb Kód-X, a játékok (Croc 2, Omega Boost, Quake II, V-Rally 2, Speed Freaks), és a hírek. A szerkesztőség megint felülmúlta magát. Ennél rosszabb Konzol nem legyen! Mindent összevetve az összevont szám volt a legjobb, a legértékesebb, hiszen az mintha elindított volna egy újjászületést. Eredményekben gazdag, további jó munkát kívánok, üdvözlét Szilvinek. Hűségese olvasótok: Halló Sándor, Budapest

**Te is benn vagy a kalapban.**

Emlékeztek még a formalevelekre, amik Kaszsan barátunk írt, mintegy kiparodizálva az ide érkező leveleket? Úgy látszik ötlete forrásként használt Pálfi István barátunknak is, aki összehozott néhány új levelet. – BP

1., Tisztelt főszerkesztő elvtárs! Mé' mindegy má' Eszmakörös játék? Mer az nagyon jó lenne, ha lehetne menni vele a vízeséshez meg Hoszé Amannal.

**Bucnosz nőcsesz. Elkezdtek kódolni az Eszmeráldát, de megvakult a grafikus, így most leállt a prozsekt egy időre. Lesz helyette viszont Paula és Paulina logikai program, "itt a piros, hol a piros" szisztémával.**

2., Halló Márta! Csódlom, hogy lány létedre az 576 Konzol főszerkesztője vagy. Nincs kedved velem járni? Én egy tök jó fej srác vagyok és ezen kívül szuper jó izmaim is vannak. És az arcam is nagyon szép, úgyhogy találkozzunk 19.00-kor a Frédi pályán előtt. A meccs után meg felmehetnénk hozzánk.

**Halló Tökjőfej! Asztal nem lehetne inkább, hogy a Frédi pályán helyett egyből a kóróra megyünk inkább? Nyalábolnám a szép testedet meg az arcodat is inkább. Még szűz vagyok. Ne olyan durván! Jaj, de csiki, jaj, de csiki. Nem fájt, jó völed!**

3., Tisztelt Uram! Megrendeltem az újságukból a képen látható melegszendvics sütit. Mandom Szani, akkor biztos jó. Kicsomagolom, badugom, belevágok 1 sajtos-sonkás szendvicsot és... semmi. Semmi nem történt. Kigyulladt a zöld fény. Nyomkodtam a gombokat, de hiába. Legalább küldtek volna magyar leírást ennyit! Úgyhogy vissza a pénz! Különben...

**Tisztelt Uram. Az a baj, hogy nem jó sorrendben végezte el a melegszendvics-sütési teendőket. Először nyomja a gombot, utána jön a sonka, a sajt, a végül szendvics. Ha ez megvan, csomagolja ki a gépet. Cégünk a nem rendelkezésszerű használatból kifolyólag keletkezett hibákért felelősséget nem tud vállalni. Pénzt visszaértesíten! színtén nem áll módunkban, de küldünk helyette egy Netendő 64 szeletes kenyérpirítót.**

4., Halló 576 Konzol! Nagyon király az újság, csak kár, hogy van benne poszter és kár, hogy csak 576 Ft. Remélem ezek után sem lesz CD. Különben stábfotó. Olvastam, hogy slágerlistát akartok – remélem nem lesz.

**Csácsövi. Gondoltuk kivágyuk a posztert, egy gondallal kevesebb. Felküldtük az árat is 1999-re, legalább hamarabb meglesz a BMW meg a nagyképernyős. CD van, amit akarsz, a legújabbak, 300-ért másoljuk lemezzel együtt (vesszen a konkurencia). Stábfotó kampec, lesz egy A2-es poszter, mindenki nudista jelmezben. Olvastam, hogy slágerlistát akar az úr – oké, azt megcsináljuk!**

5., Odolva Márka! Na min vettem 1 Polly Stationt a Jászsevársi piacon b\*\*\* meg. Oszti utána meg vettem nálátok 1 játékot 13 lepedőjé' g\*\*\*. Oszti bele se megy a f\*\*\*\*\*ba. Csináljé' má' valamit Márka, különben felmegy a Márió, Raki meg Dzsina oszt lesel la.

**Dzsanesz a pikszalémi! Ne fonyogessé, mor szíjjel szurkálom a combodat! Ötven éves vagy, terhes vagy, nincs vállad, hát még engem kóstolgass, Rumcájsz? Sankise harapja osztot a szöveget, szóval vágó vissza magadból, mert anyára mondom, lekarmolom a pacokodról a klazúrt. Laci!!!!!! mannyé má le berőöööööö!**

6., Halló 576 Konzol! Szósz Marci (csodagyerek), aki országos havim mondta, hogy Japánban megjelent a Tomb Raid 2, mikor lesz itthon kapható? Meg azt is mondta, hogy lesz Final Fantasy VII. Igaz-e a hír? Mikor jön ki az új PSX és mennyi áratot fogyaszt? Jó lesz-e hozzá a Nintendo kazi? Na csövi.

**Csókollak, téged is Marcikám. Igen, nem tudom, igen, igen, Kb. 180 nanoampert, perszehogynem. Csövi.**

Komolyra fordítva a szót. Azt gondoltam, hogy Szilvi csak valamiféle poén, imi nem, akkor természetesen állók rendelkezésére. Ugyan a verekedés játékokat nem vagyok oda, de azért biztos találnánk közös elfoglaltságot. Magamról csak annyit, hogy székített hajó, kékszemű 26 éves és 177 magas vagyok. Pesten dolgozom, kedvenc játékom a Tomb Raider, Syphon Filter, Colin McRae Rally. Előben is szoktam indulni rally versenyeken. Halló. Pálfi István, Salgótarján

**Kikérem magamnak, Szilvi baba véresen komoly!**

Számomra ez a Szilvis dolog nagy tanulsággal zárult. És azzal, hogy a Martin szava szent. Mert, ha ő azt mondja, hogy Szilvi valódi, akkor mindenki faheng a nyúlóban tőle. Csódlom, hogy sanki nem jött rá, vagy mer-te leírni, hogy Szilvi egy nagy kamu. Ennyit arról, de csak egy rövid észrevételt volt – Bagó Péter

**Számomra az a havi Csevegő beázott. Kivagyok, mint a sezlionrugó. És még bele se kezdtem a Dino Crisis leírásba.**

**Martin**





SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D

# CRASH

BANDICOOT  
2999,- FT/DB



# METAL GEAR

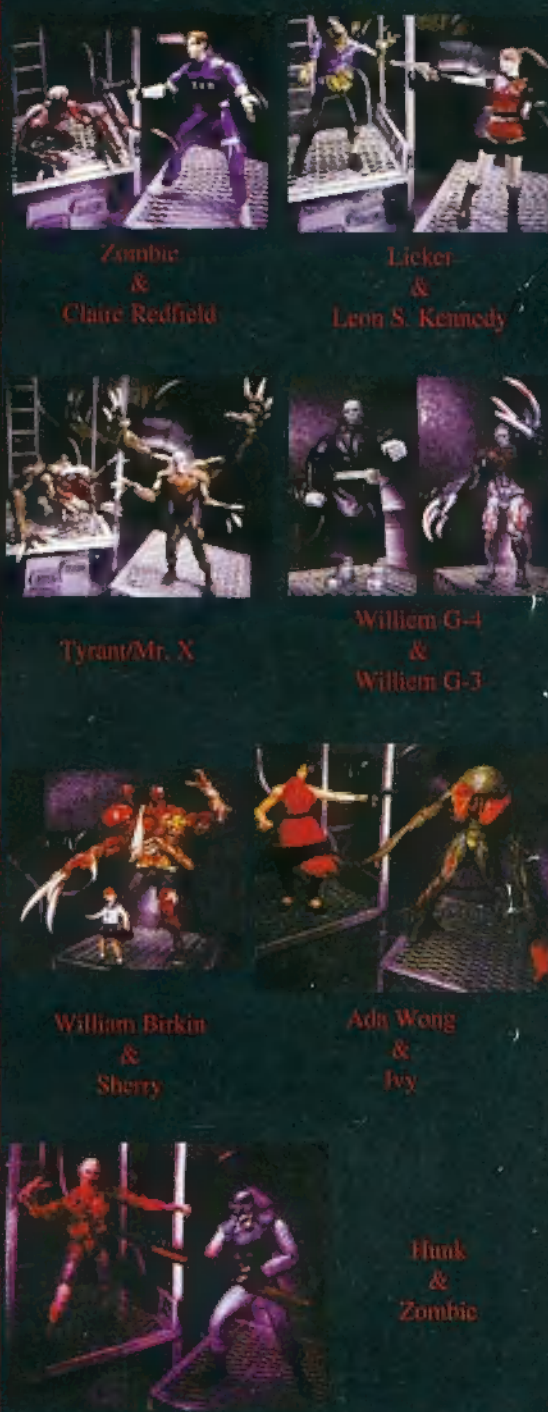
SOLID

3999,- FT/DB



# RESIDENT EVIL

2  
3999,- FT/DB



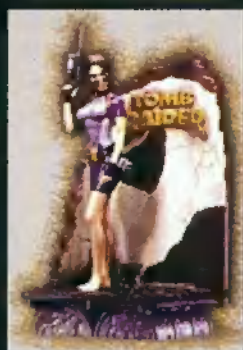
# DUKE NUKEM

2999,- FT/DB



# TOMB RAIDER

3999,- FT/DB



3999,- FT/DB



4999,- FT/DB



# QUAKE

2999,- FT/DB





ÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

# MARIO KART 64

3999: FT/DB



Bowser



Yoshi

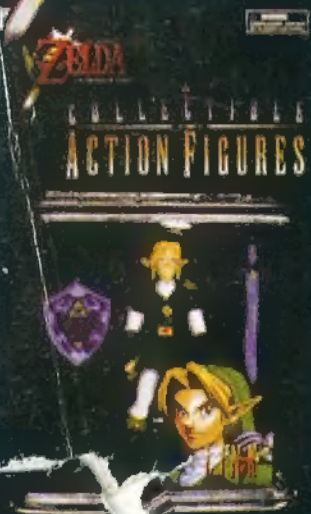


Mario

# ZELDA

THE LEGEND OF

4999: FT/DB



Ganon

# AUSTIN POWERS

3999: FT/DB



Fat Bastard

# STAR WARS

EPISODE I

2999: FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE STAR WARS FIGURES



1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Queen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi



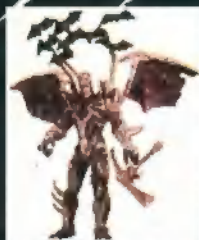
1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Ric Olie, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO



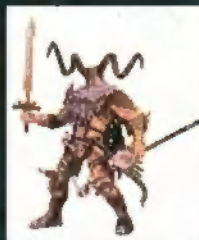
1- Boss Nass, 2- Ki-Adi-Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gungan & Pit Droid

# SPAWN

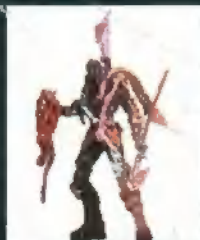
3999: FT/DB



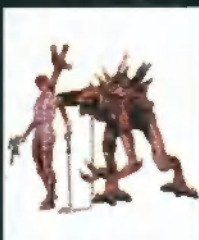
Curse of The Spawn 2



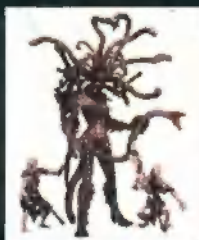
Zeus



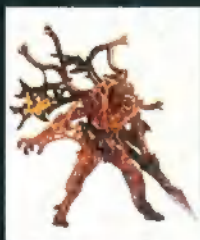
Hatchet



Jessica Priest & Mr. Obersmith



Medusa



Raenius

# MORTAL KOMBAT

1999: FT/DB



Sektor

Sub Zero

Kitana

Johnny Cage

# MARVEL vs. CAPCOM

CLASH OF SUPER HEROES

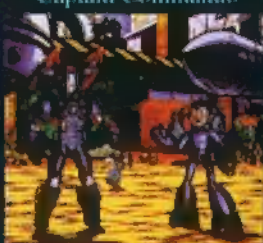
4999: FT/DB



Venom vs. Captain Commando



Captain America vs. Morrigan



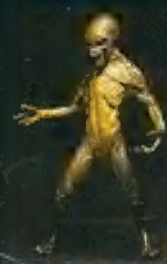
War Machine vs. Mega Man



Spider-Man vs. Strider

# THE X FILES

3999: FT/DB



Attack Alien



Cryopod



Alien



Fireman & Cryolitter



Scully & Mulder

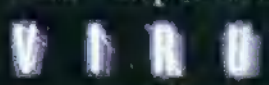


Primitive Man

Kapható párosítások:

Scully & Cryopod  
Scully & Alien  
Mulder & Cryopod  
Mulder & Alien  
Fireman & Cryolitter  
Attack Alien & Primitive Man

Ami a képes listánkból kimaradt...



2999: FT/DB

# CARNAGE

2999: FT/DB

# ALIENS

2999: FT/DB



WILD WILD WEST

3999: FT/DB





9 771417 929000



# 576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA  
VÁSÁROLHATSZ:  
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.  
TEL.: 35-90-576



## 576 KByte a Mammutban!

Budapest, II. kerület, Széna tér 2. emelet,  
a Libri könyvesbolt mellett TEL.: 345-80-76



## 576 KByte a Pólusban!

Pólus Center, Center Court 237  
TEL.: 419-4117 (A központi információnál)

### ÚJ BOLTUNK NYÍLIK!

1999-ben három olyan dolog is  
történik, amelyet sokáig emlegetnek  
majd a történészek. Lesz egy  
**EZREDFORDULÓ**, egy teljes  
**NAPFOGYATKOZÁS**, és a Westend  
ben **HIHETETLEN** nyitási  
akciókkal megnyílik a 100m<sup>2</sup>-es  
**576 SHOP**! Teljes 576 választékkal és  
**PROFI** kiszolgáló személyzettel  
**VÁRUNK!**



1062 BUDAPEST,  
VÁCI ÚT 3



**NYITÁS: 1999 NOVEMBER 12**